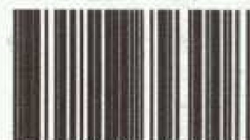
Magyarország 2. legnépszerűbb PC magazinja

COV

COMPUTER VILÁG

Nr.55.
VII.évfolyam ● 1995/4.
ISSN 1218-7933





Ára: 193,- Ft

9 771218 793008

COMPUTER VILÁG ● Nr.55 ● VII. évfolyam ● 1995/4. szám ● Számítástechnikai magazin

NEWCOMER





DEATH GATE



Terry Pratchett's
DISCWORLD



Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Hát itt volnánk megint. Az ember mindig jobbra számít... Virul a tavasz, rügyeznek a fák, csiripelnek a madarak (imádjuk a varjúkat). Meg megjelent a CoV 55. Zuhog az eső. (Bocsaz állandó időjárásjelentésért, de tréningezünk arra az időre, ha csődbe mennénk: szeretnénk elfoglalni Aigner Szilárd helyét. Tök jó munka: megnézed, hogy a nővéred felmászott a létrára, és rögtön tudod is, milyen lesz az idő. Ha rosszak lesztek, akkor féloldalanként még egy Eduschot is meg kelll innotok velünk!)

Ott tartottunk, hogy rügyeznek a fák. Meg volt ECTS is London városában, ahol kint csapázott két tollnokunk, és ebből kifolyólag kicsit kirügyezett a News is. Lett is belőle egy egész fasor. Bocs a méretéért, de még így is egy csomó ki lett húzva belőle.

A továbbiakban szokás szerint lesz még mindenféle színes szemét, többek között DISCWORLD, de ez eddigre már kiderülhetett a tartalomjegyzékből is.

A Commodore-osok az utóbbi időben nem igazán lettek elkápráztatva leírásokkal sem mennyiségi, sem minőségi értelemben. Sajnos a mostani számunkba is csak egy-egy leírást sikerült bepréselnünk nekik. Mivel a levelezésből az derült ki, hogy most már komoly lázadással fenyeget, ha továbbra sem sikerül megoldani ezt a tarthatatlan állapotot, kitaláltunk valamit, amiről a gyászjelentés odalent tudósít. Ígérjük, hogy nem lesz benne egyetlen PC-s leírás sem. (... **viszont lesz benne 36 oldal PC-s hirdetés! - CoVboy**)

Egy másik apróság: már hosszú ideje halasztgatjuk a multimédia PC kisorsolását az előfizetőink között. Hát még sem lesz boldog tulajdonos, de az IFABO-n a Mixim kft. standjánál mindenképpen meg akarunk szabadulni tőle, szóval akit érdekel a dolog, azt ott szeretettel várjuk. További infok majd valahol az újságban.

Nem is szaporítjuk tovább a szót, kezdődjön inkább az újság...

JÖN! Commodore Világ Különszám'95 Nyár

40 oldal, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak, benne a régi CoV felépítéséhez hasonlóan játékleírások, elsősegély, TökösMákos, C64 és Amiga programozástechnika, és soksok Getto grafika. A Különszám nem kerül Postai terjesztésbe, vagyis csak előfizetéssel hozzáférhető. Ára: 225,- Ft (amely az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazza). A kiadvány előfizetése nagyon egyszerű. Vágd le a befűzött csekket, töltsd ki 225,- Ft-ról, majd a hátoldalon írd be az azonosítószámodat (ha van), és javítsd ki a 'nyári Különszám' mellett a '93-at, '95-re, illetve a sor végén a 200,- Ft-ot 225-re. Megjelenés kb. június eleje.

CoV

Computer Világ 1995/4.
VII.évfolyam (Nr.55.)
Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Upstream demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Bryan, ChX, Dirk, DoT, Füles, G-Spot, Hotta, Patton, Pörkölt Desiato, Psycho, Pucsok Pál, Tibsoft& Stefa
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a befűzött csekkeket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címek ld.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT. , Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a **MIXIM Kft.**
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/04-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE



Figyelem!

A CoV előfizetői között megtartandó sorsolás időpontja és helye megváltozott. A sorsolás 1995. május 12-én pénteken 12.00 órakor lesz, az

IFABO BUDAPEST 1995

rendezvényen, a BNV vásári területén, a 'C' pavilonban, a MIXIM Kft. standjánál. Minden érdeklődőt szeretettel várunk. Fődíj: a képen is látható multimédia PC, sztereo hangkártyával, és CD-ROM-mal, ezenkívül kisorsolásra kerülnek multimédia eszközök, CD-k és mágneslemezek is. Gyere el, hátha Te leszel a szerencsés nyertes!

JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN

PC-s játékok 3.



Az 1992-ben megjelent — két utánnyomást is megélt — 1. kötet, valamint a tavaly megjelent — és idén utánnyomott — 2. kötet méltó folytatásaként hamarosan megjelenik a népszerű sorozat legújabb darabja. Azon túlmenően, hogy a címlapon teljesen új designnal lepünk meg benneteket, ejtsünk pár szót arról, hogy mire is számíthattok.

Ezúttal rendhagyó módon, ám az Évkönyvek felépítését követve hátra kerül a felhasználói rész.

A könyv első része a már hagyománnyá vált Elsősegéllyel indul, amelyben azokat a tippeket gyűjtöttük egy csokorba, amelyek kimaradtak a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyvből, illetve a '95-ös CoV Évkönyvből. Ezt követően hosszabb lélegzetű játékleírások következnek (a stratégia kedvelőinek pl. Transport Tycoon, a szimulátor kedvelőinek pl. Flight Simulator Scenery, no persze olvashattok frissebb anyagokról is, mint pl. Ecstatica, Kyrandia 3., UFO II., Alone in the dark 2., vagy Guilty)
A könyv harmadik részében rövidebb összefoglalók kaptak helyet, bizonyos játék-csoportokról, úgy mint:
— DOOM klónok (pályaszerkesztők stb.),
— Shareware játékok
— Flipper szimulátorok
— Kosárlabda szimulátorok
— Tetrisek
— Autó- és motorszimulátorok (ez kiegészítése a PC-s játékok 2.-ben és a '95-ös Évkönyvben megjelenteknek.
A negyedik fejezetet alkotják az — elsősorban olvasók által beküldött — TökösMákos anyagok (ebben lesz többek között Moonstone, Secret Weapons of Luftwaffe, Indiana Jones 3...)
A könyv végén elhelyezett felhasználói részben ezúttal egy nagyobb lélegzetű témát veséztünk ki, mégpedig a Turbo Debugger-t, hiszen ennek használata mindenki számára nélkülözhetetlen, aki csak egy kicsit is járatos a programozásban.
A könyv kb. 220 oldal, fogy. ára: 649,- Ft lesz, ami csak egy ötvenessel drágább, mint az előző kötet, ez köszönhető az időközbeni ÁFA, energia, papír és egyéb költségemelkedéseknek.
VISZONT! **Aki a lapba befűzött csekken előfizet a könyvre, az 100,- Ft-ot megspórolhat, nekik csak 549,- Ft-ot kell befizetniük.** Ez a kedvezmény csak a könyv megjelenéséig (esetleg az új csekkek bevezetéséig) érvényes, ezt követően közvetlen kiadói megrendelés esetén 50,- Ft kedvezményt tudunk biztosítani. Az előző megjegyzésünk nem vicc, ugyanis jelen sorok írásakor még mindig nincs egyértelmű információnk arról, hogy a lapba befűzött csekkek meddig használhatók fel. OTP-s körökből hallottunk olyat, hogy csak április 15-ig fogadják el, a postán meg azt mondták, hogy július 1. lesz az átállás időpontja. Megoldás: még ma add fel a csekket! Ja, a legfontosabb: ha rendelkezel azonosítási számmal (az a szám, ami az előfizetői etikett címkén a jobb alsó sarokban szokott lenni, mindenképpen írd rá a csekk hátsó-középső szelvényére, ezzel megkönnyíted a számunkra az adatfeldolgozást. Persze akinek nincs ilyen, az ezt a sort üresen hagyja.

A könyv egyébként várhatóan május hónapban fog megjelenni.

Az oroszlán, a varázsló, meg a szekrény...

Ez a sokatmondó cím nem a mi bomlott agyunkból pattant elő, hanem az Adventure Soft valamelyik pihentagyú tagjáéból. Ez a SIMON THE SORCERER II. alcíme, amely sok egyéb játékkal együtt a március 26-28 között tartott '95 tavaszi ECTS-en látott először napvilágot, bár csak preview formájában. Ezen a show-n mi is részt vettünk, mintegy két fő erejéig. London nagyon szép, meg jó volt, csak a szállásunk volt kicsit érdekes...

Meglepő módon kész játékot PC-re szinte senki sem hozott ki, viszont rengeteg preview volt, köztük jónéhány igen kellemes színvonalú. Sajnos az Amiga gépeknek úgy tűnik, lassan vége. Sokkal több programnál olvashattuk például azt, hogy Mac-re is megjelenik, mint azt, hogy Amigára. Ez persze nem azt jelenti, hogy Mac rovatot nyitnánk, de sajnos ez megerősíti azon véleményünket, hogy a Commodore gépeknek immáron leáldozott. Viszont a PC-s embereket újra figyelmeztetjük: CD, CD, CD! Egyre kevesebb program jelenik meg floppyra, csak kevesebbet tudó verzióban, esetleg csak hónapokkal később. És ha figyelembe vesszük, hogy általában a CD-s verziók nem drágábbak mint a lemezesek, de sokkal kevesebb gond lehet velük, a befektetés sem olyan nagy. A rövid leírások után zárójelben ott a megjelenés időpontja. A feltehetően megjelent azt jelenti, hogy mire olvassátok már megjelent — de mivel ennek időpontja még ismeretlen... Lássuk, mit mutattak az egyes résztvevő európai cégek:


Úgy látom, Simon egy jófajta kalandban fog varázsolni

MICROPROSE

A közkedvelt cég közepes méretű standdal jelent meg a show-n, viszont akkora halom prospektust zúdítottak a nyakunkba, hogy alig győztünk kimászni alóla. Valami 12 játékról kaptunk ismertetőt...

Legérdekesebb pillanatnyilag az **XCOM 2: Terror from the Deep** (az UFO folytatása), amely már minden bizonnyal megjelent, amikor ezt olvassátok. A kezelés szinte teljesen megegyezik az UFO kezelésével, a grafikán viszont finomítottak egy kicsit, lesz többféle küldetés, többféle ellenfél, minden bizonnyal nagyobb sz*vatások, és persze a címhez illően a csatákban kis búvárokat fogunk irányítani, nem pedig lelkes "dzsiájdzsókat". Mind diskes, mind CD-s verzió lesz.

A sikeres Transport Tycoon-hoz kijött egy kiegészítés, a **Transport Tycoon World Editor**. Használatához az eredeti játék szükséges. Arra jó, hogy tetszés szerint megépíthessük azokat a városokat, amelyekben vagy amelyek között magában a játékban a közlekedést tervezzük. Nagy előnye, hogy játszható párosan modemen keresztül. A játék rendelkezik egy "Új Világ" nevű grafikus készlettel, amely leginkább a marsi civilizációra emlékeztetné az embert, ha lenne a Marson civilizáció (Civilization — Sim City — Transport Tycoon? Nem is lenne rossz...). Kivételesen ez csak disken jön ki, CD-n nem.

Még mindig márciusi anyag a **Clockwerx**, egy jó kis logikai játék, viszont sajnos csak Windows alá. Minek kell ezt a Windowst ennyire forszírozni?!

Pizza Tycoon — erről mi jut eszetekbe? Nekünk valami igen nagy marhaság... A játék célja az, hogy egy kis étteremből indulva világhírűvé tegyük a pizzánkat. Ha ez nem sikerül, és lerobbanunk anyagilag, akkor jön a maffia, aztán kidobnak az utcára (logikus...). Persze nem egyedül fogunk a világhír felé törni, lesznek kedves konkurrensek — lehet előszedni a mocskos trükköket. Ez a játék is kijön mind disken, mind CD-n.

Sid Meier's Pizzazization, másnéven: PIZZA TYCOON. Ketchup nélkül...



Most jön a meglepetés! Hosszú-hosszú várakozás & sóhajtozás után itt a **CivNet**! Játszható modemen és helyi hálózaton keresztül (utóbbiból Novell vagy LAN ajánlott), de állítólag Interneten is fog menni. Két hibája van: egyrészt májusig kell rá várni, másrészt csak Windows alatt fog futni (nesze nektek General Protection Fault...). Néhány további info: ellenfeleinkkel bármikor cseveghetünk, lehet olyan játékot játszani, amelybe bármikor beléphet új játékos, adott esetben több játékos térképét is megvizsgálhatjuk, valós idejű lesz a játék, azaz (szerencsére) nincs körökre bontva. Összesen 6 ellenfelünk lehet. Lehet fenni rá a késeket, szerencsére ez disken jön ki.

Áprilisban várható a **Star Trek — The Next Generation "A Final Unity"**. Sajátos egy játék lesz... Egyik felében az Enterprise-on fogunk tevékenykedni, navigáció és hasonlók, a bolygókon meg mindenféle kalandok várnak ránk. Sajnos ez csak CD-n lesz.

Ismét stratégia, csak most katonai: **Navy Strike**. Mindenféle diktátorokkal kell benne megküzdenünk, akik nem átallanak békés szomszédaikra támadni mindenféle "jogos követelésekkel" (affenébe, ki támasztotta fel a Ceau-t???). Mindezt tehetjük egy F-22-es, esetleg egy F-18-as nyergében. A játéknak stratégiai része is van (lesz), ezt támogathatjuk a bevetéseinkkel. Szintén áprilisban várható, szintén csak CD-n.


Keresztül a Rajnán, némi ARMORED FIST-utánérzettel

1944: Across the Rhine. Ez már júniusi game. (**Elég gyorsak, legalábbis ahhoz képest, hogy már tavaly június óta hirdetik... - CoVboy**) Egy tankban ücsörgünk 1944 júniusában (stílszerűen), a normandiai partraszállás után, és be kell fejeznünk a II. Világháborút. Szokás szerint mindkét fél szerepét eljátszhatjuk. Ez a játék egy stratégia/szimuláció keverék: megtervezhetjük az egyes hadmozdulatokat, aztán becsüccsenhetünk az egyik harckocsiba, hogy le is játsszuk a csatát. Stratégiázni persze nem kötelező, valószínűleg csatázni sem... Játszhatjuk a teljes hadjáratot, de van lehetőség egyes csaták megvívására is. Ez is csak CD-n jön ki.

Régészet következik. Emlékszik még valaki a **Top Gun** című "filmre"? 9 év után nagy nehezen ezt is "megjátékosították", igen meglepő módon a Microprose a kiadó, és még meglepőbb módon a Spectrum Holobyte az elkövető. Kíváncsian várjuk... (**Az lenne a legmeglepőbb, ha egy repülőgépszimulátor lenne... - CoVboy**) Még mindig júniusban járunk, és csak CD-n.

A Civ népszerűsége határtalan: a kiadó cég újabb klónnal jön elő. A **Machiavelli the Prince** a 14. században indul Velencében, a feladat az, hogy terjesszük ki áldásos befolyásunkat egész Európára. A recept egyszerű: hatalmas vagyon és hadsereg szükségeltetik, ehhez mindenféle állami és egyházi intézmények támogatását kérhetjük, cserébe részünkről lesz kalózkodás,


TNRANSPORT TYCOON WORLD ED

vesztegetés, valamint bérgyilkosság. Játszhatunk egyedül 3 számítógépes ellen ellen, de modemen keresztül akár további 3 humanoidnak is megkeseríthetjük az életét. A játék valószínűleg átcsúszik júliusra, és meglepő módon disken várható.

Valamikor a nyár folyamán fog megjelenni a Colonization Gold. Szokás szerint grafikai téren történtek nagy változások, így ez már csak CD-re fog kijönni.

Szeptemberben érkezik a **Magic the Gathering**. A program egy kártyajátékra épül, amelyről érdemes tudni, hogy megjelenése után ('94 augusztusában) 6 hét alatt 10 millió készletet adtak el belőle az USA-ban. A számítógépes verziót többen is játszhatják, így valószínűleg jól vissza fogja adni az eredeti kártyák hangulatát. Disken jön majd ki.

Örömteli hír, hogy a Spectrum Holobyte a Microprose szárnyai alatt továbbfejleszti a **Falcon**-t. A 3.0-s verzió szerintünk a mai napig a legjobb repülőgépszimulátor PC-n, csak helyenként olyan ronda, hogy még a jó öreg C64 is megirigyelhetné. A kiadó szerint a 4.0-s verzió grafikája megdöbbentő lesz (hát, a 3.0-é elég megdöbbentő volt...), nemcsak a szimulációé, hanem az összes körítésé is, úgymint reptér, kantin, iroda, WC, és hasonlók... 1996 januárjában akarják kiadni, Windows '95 applikációként, de kíváncsiak vagyunk, mit csinálnak akkor, ha a Win '95 még '98-ra se jelenik meg?'

Falconiádiá immáron már a negyedik felvonásban: ott szalad egy F-16-os!



SONY-PSYGNOSIS

Egyhangúan megszavaztuk (ketten voltunk hozzá), hogy a Psygnosis volt az ECTS legérdekesebb, legtöbbet nyújtó cége. (**Kezdve rögtön azzal, hogy megvette őket a Sony - CoVboy**)Sok jó játék preview-ját hozták ki, és igényes volt a szervezés is, tartottak demonstrációkat, helyenként a szerzők részvételével. Sokat köszönhetünk egy Mark Blewitt nevű úrnak (Mark, many thanks again for your invaluable help!), aki többek között hozzásegített ahhoz, hogy interjút készítsünk Mike Singleton-nal (ld. valahol az újságban), akinek az új játéka mostanában fog megjelenni. Lássuk akkor a termést:

Már megjelent a **Discworld**, egy kaland, amely a Korongvilágon játszódik. A Korongvilág egy Terry Pratchett nevű író agyszüleménye, és az ott játszódó történetei valami szédületes ökörségek (az első rész magyarul is megjelent 'A Mágia színe' címmel). A játékban a központi hőst, Rincewind-et irányítjuk, akinek van egy Poggyásza, amely (aki?) mindenhová követi rengeteg apró lábán, ugyanis tudákos körtefából készült, amely tudvalevőleg igen ritka és értelmes fajta a Korongvilágon... Úgy gondoljuk, ennyi bőven elég ízelítőnek, érdemes beszerezni ezt a mind disken, mind CD-n megjelenő állatságot. (**Különösen, hogy ebben a számban megkezdődik incredible méretű leírása egy igen jelentős író tollából - CoVboy**)

Márciusban jelenik (jelent) meg a **She-Queen** és a **Pyrotechnica**, előbbi csak CD-n utóbbi disken és CD-n. A She-Queen egy jövőben játszódó lövöldözős játék, újszerű technikával, a Pyrotechnica pedig egy félig szimuláció, félig arcade game, minket az Epic-re emlékeztet. Utolsó márciusi (rém)hír a **Lemmings for Windows**. No comment...

Ó, a She-Queen, nem lesz a királynőm



Áprilisi anyag a **Combat Air Patrol**, amely az Öbölháború eseményeit örökíti meg. F-14-es és F-18-as gépekkel repkedhetünk, hadjáratot vagy csatákat játszhatunk olyan térképekkel, amelyek a Sivatagi Vihar hadművelet résztvevőinek térképei alapján készültek. Valami 1000-féle ellenfelet ígérnek, nagyon kíváncsiak leszünk. Jön diskre és CD-re is.

Májusban lesz Damocles CD-re, majd júniusban követi a diskes változat is. Az Amigás klasszikus némileg új külsőt nyer, különösen a CD-verzió.

Júniusban jön a **Ring Cycle**. Na ez az a bizonyos Singleton-játék... Mikor megtekintettük a bemutatót, hosszan tartó csuklás jött ránk. Egy hős szerepét alakítjuk, az ő szemével látjuk a világot, amely voxel-technikával van megoldva. Aki nem tudná, mi az a voxel, az gondoljon a Comanche-ra. A játék textúrázás nélkül is igen szépen néz ki, textúrákkal meg egyszerűen csodálatos. Arról talán felesleges szólnunk, hogy a dimbes-dombos helyszínen magassághelyesen mozgunk. Nagyszerű a különféle objektumok és szereplők megvalósítása is, és minden realtime. A játék bonyolultsága sem fog maga után kívánnivalót hagyni, a normális mászkáláson kívül bolyonghatunk a föld alatt, azonkívül repkedhetünk sárkányháton. A hangok és a zenék szintén nagyon igényesek. Egyszóval, már alig várjuk, hogy megérkezzen. CD-re lesz először, de később valószínűleg jön a diskes verzió is.

Szintén augusztusi termés lesz a **Sherrington Fox**, állítólag az első grafikus kaland, amely teljes egészében kihasználja az SVGA-ban rejlő lehetőségeket. Rengeteg helyszín, a szokásos elronthatatlan, de elég nehéz játékmenet, valamint rengeteg animáció és hang/zene. Talán felesleges mondanunk, hogy ez is csak CD-n lesz elérhető...

A **Damnesia** egy atomháború után játszódó szimulációféleség lesz. Az emberek szokás szerint ellenségeskednek, nekünk meg illene megsegítenünk az egyik oldalt... Rendkívül fejlett technikájú játéknak ígérkezik, voxel-alappal, Phong-jellegű árnyékolás, renderelt ellenséges objektumok — valószínűleg igen jó gép kell majd hozzá, persze CD-ROM is.

Az utolsó augusztusi megjelenésű anyag a **Darker**. Ez ismét egy megdöbbentő játék. 3 évig fejlesztették, alapvetően egy vektoros szimulátor, de valami szédületesen gyors, szerintünk egy demoban is nyugodtan elmenne. A történet valami homályos vadászatról szól, de nem is ez a lényeg, alig várjuk a kész verziót, mind disken, mind CD-n megörvendeztet minket.



TIR NA NOG: Cuchulainn strikes back

Augusztusban ismét egy kedves érdekesség várható: **Tir-Na-Nog**... Igen-igen, az idősebbek még emlékezhetnek a 8 bites változatra. Ez is majdnem ugyanolyan, csak egy ici-picit javult a grafika. Másszóval nagyszerűen néz ki a játé', a hátterek szépen animálgatnak, nagyon hangulatos. Sidhe bácsit sajnos nem sikerült megtalálni a rövid bemutató alatt, de minden bizonnyal ő is igen dizájnos... Sajnos, a Tir-Na-Nog-ot is csak a CD-ROM-tulajdonosok élvezhetik.Szeptemberre is jut néhány játék, érdekes módon mind szeptember 1-i megjelenéssel.

Játszottál valaha valamelyik Lemmings-sel? Ha igen, akkor jó - ha nem, akkor íme egy kiváló alkalom hogy megismerkedj velük! Képzeljünk el egy 3D játékot, ahol a figurák 3D Studio-ban rendereltek és minden irányban mozoghatnak. Ehhez adjunk 4 kamerát, amit a levegőben tetszőleges helyzetben rögzíthetünk és szabadon átkapcsolhatunk közöttük. Igen meglepő az, hogy miközben az egyik kamerával körberepüljük a pályát, hirtelen megpillantunk egy másikat a levegőben lógva, és fölötte lebeg a száma. Miközben az ember a kamera röptetésével van elfoglalva odaient sétálnak sokunk kedves ismerősei, a kis zöldhajú lemmingek. A pályán teljesen új elemekkel is találkozhatunk, ilyen például a trambulin, ami attól függő távolságra hajítja a lemmingeket, hogy milyen magasról pottyanak rá. Hasonló elem a rugó, ami azonban meghatározott célpontra hajítja a szerencsétleneket. Teljesen új, és igen érdekes darab a forgató: a besétáló lemmingeket párosával fordítja jobbra ill. balra. Tehát ha besétál két lemming, akkor az egyik balra távozik, a másik jobbra indul tovább. Az egyik pályán egy nagy sorozat ilyennel a lemmingek tömött sorát 8 sorra bontják, és utána ezeket kell igen gyorsan egyesítenünk. Ebben nagy segítségünkre lesznek a terelő lemmingek amiknek megadhatjuk, hogy milyen irányt mutassanak az arra járó lemmingeknek — akik szerencsére engedelmeskednek (aztán még majd kitalálják a lázadó lemminget is, aki pont ellenkező irányba megy...). Van még virtuális lemming is, ez nem ugyanolyan tulajdonság, mint a többi, ezt bármilyen lemmingre ráteheljük. A virtuális lemming kijelölése után, amit



A Psygnosis legújabb telitalálata a DISCWORLD mellett: LEMMINGS 3D

az lát, azt mi is láthatjuk. Egyszerűen hihetetlen látvány ahogy előttünk repkednek a lemmingek vagy ahogy a terelő lemming mutatja nekünk az utat... Sok-sok apró grafikai poén színesíti az amúgy is igen szórakoztató játékot. Ilyen például az, hogy amikor ráclickelünk egy tulajdonságra, az azt mutató lemming rögtön mozogni kezd, bemutatja a tevékenységét. Aztán a robbanó lemming sok, egyre apróbb lemmingre robban mielőtt eltűnik. A játék nemcsak szórakoztató, de igen nehéz is, ennek könnyítésére van egy pár dolog. Az első a replay: nemcsak visszanézhetünk egy pályát, hogy hol rontottuk el, hanem egy egérgombnyomásra tetszőleges helyen megszakíthatjuk a vetítést, és folytathatjuk a lemmingterelést. A másik pedig a csodálatosan egyszerű kezelés. A nyilakra mozog, ill. fordul a kamera, a +/- gombokra pedig emelkedik és süllyed. Ugyanakkor csak egérrel is irányítható az egész, meglepően egyszerűen. A játék CD-s verzióját az egyes szintek végén animációk színesítik. Ezekre egy borzasztó, fekete humor jellemző. A játék megjelenítésével sajnos megvárják a PlayStation verziót, így csak szeptemberben élvezhetitek ezt a csodát. Kedves olvasóinkra még igen sok meglepetés vár!

A **Krazy Ivan** egy meghatóan kedves szibériai tájon játszódik, hősünk egy 40 láb magas páncélzatban feszeng. Azért feszeng (bár állítólag nem fél), mert egy kisebb hadseregnyi idegen fenyegeti a Földet, és csak ő mentheti meg az emberiséget. Ugye milyen mélyenszántó? Ráadásul csak CD-n.

További szeptemberi anyagok a **Sentient** és a **Spawn**, sajnos nemigen tudunk többet mondani róluk azon kívül, hogy csak CD-n lesznek.

Októberi a **Demolish'em**, egy teljesen hagyományos autóverseny, annyi apró különbséggel, hogy nincsenek szabályok. A grafika gyönyörű. CD, CD, megintcsak CD.

Wipeout — újabb CD-s lövöldözős játék, ez már decemberben lesz. Szintén nem bővelkedünk információval róla.

A végére még egy kis LEMMINGS 3D



21ST CENTURY ENTERTAINMENT

A flipperek új nemzedéke: PINBALL ILLUSIONS és a PINBALL WORLD



Ők eddig is a jó flipper-programjaik révén voltak híresek, most is természetesen jó kis csocsókkal rukkoltak elő:

A **Pinball Fantasies Deluxe** már megjelent CD-re. 8 pálya van, ebből négy a Fantasies-ből való, 4 pedig vadonatúj. Állítólag multiball is van benne, de ez az eredeti Fantasies pályák esetén ez nem kimondottan valószínű...

Akik eddig kimaradtak a Dreams-ből és a Fantasies-ből, azoknak ajánljuk a **Pinball Special Edition**-t, amely ezt a kettőt tartalmazza. Disken jelenik meg, áprilisban.

Májusban jön a **Pinball Mania**, 4 táblával, ebből 2 multiballos (khmm, a 2 golyó annyira azért nem annyira multi...). CD-n és disken is lesz.

Az egyetlen nem-flipperes 21st Century játék mostanában a **Ballpark**. Golyókat kell benne terelgetnünk kellemes 3D-s környezetben, valami 100 pályán. Május elején jelenik meg a diskes verzió, júliusban pedig jön a CD-s.

Amigán már megjelent, PC-re szeptemberben jön ki a **Pinball Illusions**, méltó folytatása a Pinball Dreams/Pinball Fantasies sorozatnak. A nagyszerű grafikák mellett most már animációk is vannak. 3 táblán próbálkozhatunk, amelyeken van multiball is. Nagyszerű game lesz, mindenkinek ajánljuk. Mind CD-n, mind disken megjelenik.

A végére maradt az igazi érdekesség. Szeptemberben fog kijönni a **Pinball World**, természetesen csak CD-n.

Ez a flipper gy igen nagy pályán játszódik: van 10 nagyobb és 9 kisebb (bonus jellegű) tábla. Van célja is a játéknak: minden táblán van pár olyan cselekedet, amit véghez kell vinni, így juthatunk a következő pályára. A végcél Florida, ahol egy rakétát fogunk fellőni a Cape Kennedyről. Ezt a játékot igyekeznek még hasonlóbbá tenni az igazi flipperekhez, ami nem árt, mert a Fantasies ugyan már elég élvezetes, de az "igazi"-tól azért még elég messze van. (**Igen, azokat ANNYIRA jól lehet rugdosni! A gépemet sajnálnám... - CoVboy**) Hát, várjuk szeretettel...

INFOGRAMES

Ők egy meglehetősen kis standdal voltak jelen, de elég sok újdonsággal.

Meglátogathatjuk a jó öreg Kubláj kánt a **Marco Polo**-ban, amely valószínűleg már megjelent CD-n. A játék célja az, hogy híresek és gazdagok legyünk. Mindenféle kalandok várnak ránk, de vannak stratégiai jellegű feladataink is, kereskedelem és diplomácia terén. Nem utolsósorban rengeteget megtudhatunk a 13. századi Ázsiáról, ha sokat ülünk a game előtt.

Májusig kell várni az **A IV Network$** című játékra, de legalább disken jelenik meg. A történet úgy kezdődik, hogy az A IV társaság feje eltűnik egy repülőúton (a repülővel együtt), és mivel ő egy igen fontos emberke volt, a világgazdaság teljes káoszban tör ki. A társaság lelkes szakértői úgy döntenek, hogy ez mégiscsak tarthatatlan állapot, és igyekeznek kiválasztani egy alkalmas embert a cég élére. A játékos egy ilyen jelölt szerepét játssza. Azaz a játék egy manager-stratégia lesz, a kiadó szerint elképesztően valósághű, ugyanakkor igen könnyen kezelhető. A játék körülményei is igen rugalmasan variálhatók. Jó szórakozásnak ígérkezik.

Egy Lovecraft-mű hatására készült a **Prisoner of Ice**. 1937-ben játszódik a déli sarkon. Egy titkos német bázisról megszökik két emberke, és mielőtt begyűjtik őket a szövetséges erők, az egyik összefut egy csupacsáp lénnyel, aki magával viszi a szerencsétlent a tenger alá. A szerencsésebb szökevényt végül is felszedő tengeralattjárón egy amerikai ügynök is van, aki ezek után szorgos nyomozásba kezd... CD-s mivoltának megfelelően a játékban remek a grafika, rengeteg a zene, és egyéb kellemes dolgok is találhatók benne. Május elejére várható.

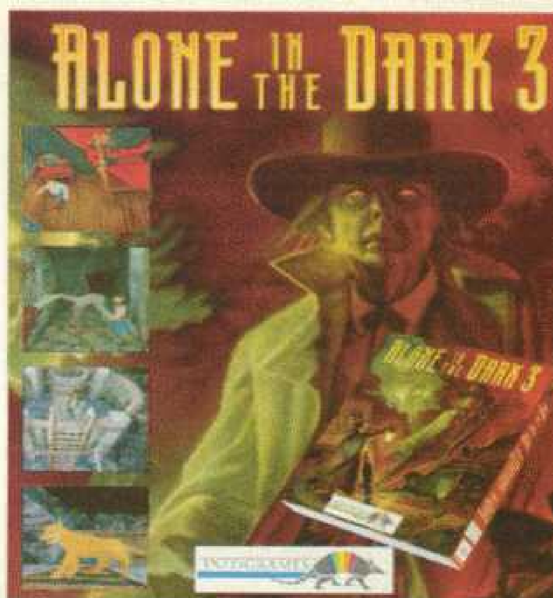
Az **Asterix, Caesar's challenge** című játék a nálunk Asterix 12 próbája című rajzfilmen alapul. Rendkívül szépen átültették a rajzfilm világát, reméljük, a humor is megmaradt. CD-n jelenik meg, időpont ismeretlen.

Kissé kilóg a sorból a **Napoleon — Europe and the Empire**, ugyanis ez nem játék, hanem egy CD Napoleon életéről és munkásságáról. (**Az nagyon jó lehet. Rokon lélek - CoVboy**) Lesz rajta rengeteg kép, animáció, hang, zene, meg mellesleg egy kisebb enciklopédia is. Hogy mikor? Jó kérdés...

Ismét Lovecraft-beütés: **Shadow of the Comet**. 1910-ben járunk, a játékos feladata egy bizonyos átok megtörése a Halley-üstökös megérkezéséig, ugyanis ellenkező esetben mindenféle ősi Istenek térnek vissza a Földre, és hátha csúf elképzeléseik vannak velünk kapcsolatban... Hangulatos kalandnak ígérkezik, mind CD-n, mind disken. Megjelenés időpontja ismeretlen.

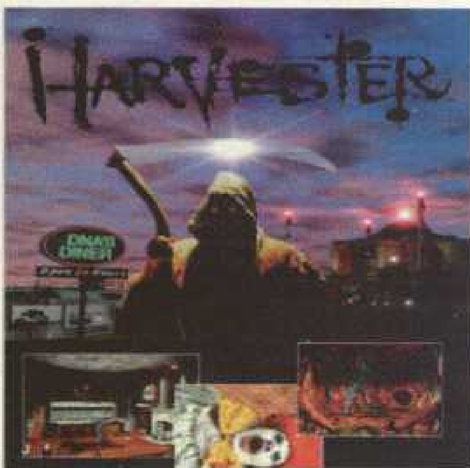
Planet Football — egy Infogrames játék, ami nem horror. Újfajta 3D-technikával készül, az új FIFA-szabályok figyelembevételével. A szimuláció mellett természetesen stratégia is van. Disken jön ki, nem tudni, mikor.

Ismét a végén jön a legérdekesebb hír — **Alone in the Dark 3**. Egy Emily Hartwood névre hallgató hölgy váratlanul eltűnik (bár úgy még kevés ember tűnt el, hogy számítottak volna rá...). Jól ismert hősünkkel, Carnby mesterrel kell kiderítenünk, mi is történt valójában. Mint 2 elődjébe, ebbe a játékba is rengeteg vektoros animáció került, a sebesség meg valami elképsztő — 94 frame másodpercenként (milyen gépen???)... Megjelenés dátuma megintcsak ismeretlen.



A permanens, realtime 3D rettegés folytatódik az ALONE IN THE DARK 3-ban

MERIT STUDIOS



Megjelenik PC-n is a **Dragon's Lair**, Don Bluth rajzfilm-jellegű "játéka". Mint azt valószínűleg sokan tudják, Dirk névre hallgató főhősünkkel kell megmentenünk elrabolt szerelmünket, Daphne hercegnőt. A program szemnek és fülnek nagyszerű, játéknak szinte 0. Disken jelenik meg, valamikor áprilisban.

Az Alex Dampier Hockey '95 már a sokadik jégkorong az utóbbi időben... Örülnénk, ha végre ez tényleg jónak bizonyulna, mert az eddigiek elég siralmasak voltak. Floppy-n és CD-n jön áprilisban.

A **Maelstrom** egy stratégiai jellegű játék, amelyben a Harmony nevű bolygó vezetőjét irányítjuk a gonosz Szindikátussal szemben. Rendkívül gondosan kidolgozott gazdasági szimuláció, fel kell kötni az alsónemüt, ha meg akarunk gazdagodni, de a szerzett pénzből szerzett fegyverekkel jól fenékbe rúghatjuk a gonosz ellent. Május elején jön ki, és egyelőre csak CD-re.

Egy rendkívül "intelligens" "sportjáték" a **Body Slam Wrestling**. Ha valaki Hulk Hogan nyomdokaiba kíván lépni, csak rajta... Májusban jelenik meg, disken, és persze CD-n is.

Horror-jellegű kaland a **Wolfsbane**: egy Axel nevű úr szerepében meg kell találnunk a farkasembert a következő teliholdig, különben egészségtelen dolgok jönnek. A vezérlés ikonos, a grafika jó, reméljük, a játék is kellőképpenn összetett lesz. Júniusban várható, disken és CD-n.

Az **F1 Manager** igen meglepő módon egy Forma-1 manager-játék. Érdekessége, hogy 4 játékos játszhatja 1 gépen, viszont versenyezni nem lehet. Júliusban jön ki, floppy-n és CD-n.

Új kategóriát teremtettek Merit-ék, nevezetesen a shoot'em-up/adventure-t. **Universal Warrior** nevű játékuk állítólag ebbe a kategóriába sorolandó, bár mi inkább csak shoot'em-up-nak neveznénk. Augusztusi termés lesz, disken és CD-n.

Egy újabb horror-játék a **Harvester**, RPG és arcade elemekkel. A sztori hőse egy éppen amnéziában szenvedő srác, aki egy nap felkelve egy ismeretlen városban találja magát. Később valami nőnek megtalálja a koponyáját, csinosan az ágya fölé akasztva, és ekkor már gyanakodni kezd, hogy esetleg nincs minden rendben... Na ennyit a mélyenszántó történetről. A játék CD-n jön ki, valamikor júliusban.

Double Trouble — egy kaland, amely a pofátlansággal határos módon hasonlít a Lucasfilm-kalandokra. Remek a grafika és az audio, valószínűleg a játékmenettel sem lesz gond. Bud Tucker névre hallgató főhősünkkel meg kell keresni valami eltűnt professzort, láthatóan teljesen egyedi a téma... Októberre lesz belőle valami, csak CD-n.

GRANDSLAM

Az anyagban nem sok időpontot láttunk a megjelenésre vonatkozóan, úgyhogy jöjjenek ömlesztve:

Az **Its Cricket** meglepő módon ismét egy sportjáték, a nálunk szerencsés módon kevésbé ismert "sportot" igyekszik szimulálni, rengeteg digivel.

Egy Amigán már létező játék a **Bump'n'Burn**, egy teljesen idétlen autóverseny. Ez is CD-n lesz csak.

Egy mászkálós arcade-szerűség a **Ruffian**, ahol valami orvos megbízásából kell mindenféle tündéreket megmentenünk.

A világ legjobb puzzle-játékaként hirdetik a **Clockwisert**, a CD-s verzióban a szokásos grafikai és zenei támogatással.

A nyulak szapora világában játszódik a **Legend of Myra**. A szegény sorsüldözött állatkák egész kajakészlete a Föld alá került, és a hős Myra-nak kéne azt onnan kihozni. Újabb arcade, rengeteg szinttel, szép grafikával, és az ilyenkor szokásos egyebekkel.

Jetstrike — a változatosság kedvéért ismét egy akció, csak most repülünk. 24 bites grafikát ígérnek, amiben az állóképeket leszámítva igencsak kételkedünk...

Egy mászkálós kaland az **Armaeth** sorozatból való **The Lost Kingdom**, amelyben mindenféle kincsek után kell szaladgálnia a szerencsétlen főhősnek. Íriási 3D-s játéktér, kellemes zenék és hangok, ígéretes játékmenet — ez remélhetőleg egy igen kellemes adventure lesz.

Szerepjáték is lesz a Grandslam-től, címe **The Seventh Sword of Mendor**. A sztori a szokásos xy-ellopott-valamit-de-Ti-majd-visszaszerzitek-különben-nagy-baj-lesz stílus, de a grafika SVGA, tele digivel, és a játékmenetet nagyon ravasznak ígérik.

A **Beavers** című játékban hódok szerepelnek minden mennyiségben. A főhős mégis egy nyúl, akinek a gonosz hódok elrabolták a feleségét. Nem fogjátok kitalálni, mi a játék célja...

CODEMASTERS

Kódmesterék sem túl sok újságot hoztak ki az ECTS-re, szám szerint hármat.

A konzolokon nagy sikert aratott Pete Sampras Tennis megjelenik PC-re is, **Pete Sampras Tennis '96** néven. A '96 csak azért furcsa, mert idén nyárra akarják kihozni... Rengeteg variáció jellemzi a játékot, igen sokfajta szerva, ütés van. Lehet edzeni is, amennyiben úgy érezzük, hogy rászorulunk. Disken és CD-n is megjelenik.

Júniusban jön a **Micro Machines 2**, az igen sikeres káosz-alapú autóverseny folytatása. 51 különféle pálya van, amelyeken 17 féle járművel szállhatunk szembe ellenfeleinkkel, földön, vízen, levegőben. Pályaszerkesztő is lesz, további szórakozást nyújtva, ha eluntuk mind az 51 beépített pályát. Lesz disken, és természetesen CD-n is.

Psycho Pinball — állítólag a legjobban megtervezett labdamozgást mondhatja magáénak, csak a szükséges matematika kitalálása 2 évet vett igénybe. 4 tábla van (ismerősen hangzik...), meg néhány bonus-játék. CD-n és disken is lesz (mikor???), igen kíváncsian várjuk...



MAXIS

A végeérhetetlen Sim-sorozat alkotói nem kápráztattak el minket túlságosan. Lássuk, mivel álltak elő:

A fő produkciójuk a **Sim Tower**, amelyben felépíthetünk egy felhőkarcolót, majd ezt be kell rendeznünk úgy, hogy minél többféle, és minél jobban fizető szolgáltatás legyen benne, természetesen a lakások mellett. Jöhetnek mindenféle katasztrófák is, pl. csótány-invázió. A játék hamarosan megjelenik disken, sajnos csak Windows alá, DOS alá csak CD-verzió lesz.

A SimCity 2000-hez hoztak két kiegészítést, az egyik a SimCity 2000 CD-ROM Collection, amely az eddig SimCity-részeket hozza össze, rengeteg scenarioval, valamint a SimCity 2000 Urban Renewal Kit, amivel átszerkeszthetjük a játék elemeit. Utóbbi disken lesz elérhető.

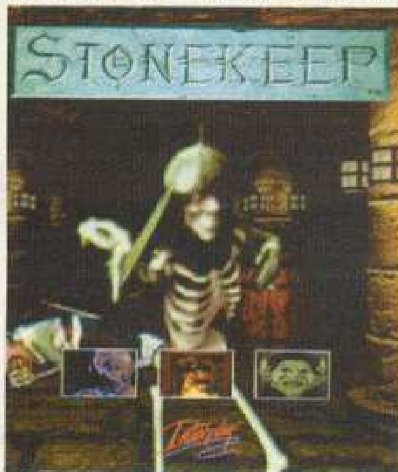
A SimIsle-ban egy őserdővell borított szigeten játszódik, és valószínűleg senki sem sejti, mit kell benne csinálni,... CD-n fog megjelenni.

NOVALOGIC

A Comanche alkotói most egy folytatás-szerűséggel jöttek elő: **Werewolf vs. Comanche**. A technikai megoldások erősen emlékeztetnek a Comanche-ra, bár kissé javított formában, a lényeg viszont az, hogy a játék hálózaton játszható, max. 4-en. Így pl. remek csatát csinálhatunk két Werewolf és két Comanche aktív részvételével... Játszható modemen is, de csak ketten (elég az is). A játék május-június körül várható, CD-n biztosan, disken kérdéses.Nem játék, de nagyon érdekes program a **VoxelSpace**, az a szerkesztő, amellyel a Comanche-ot, az Armoured Fist-et, valamint a Werewolf vs. Comanche-ot csinálták/csinálják. Meglepő, hogy a Novalogic kiadja.

INTERPLAY

Most pedig jöjjenek annak a cégnek az újdonságai, amelynek játékai idáig mindig a legmagasabb minőségi elvárásoknak próbáltak - sikeresen - eleget tenni.



Kezdjük rögtön egy horrorral. Ha a **Stonekeep**et egy ember írta volna, akkor azzal mintegy 25 évnyi munkája lett volna. Azonban a játékot egy kisebb hadsereg írta, így néhány év alatt sikerült összehozni egy igen-igen jó játékot. A játék keretsztorija röviden: Miután egy istennő a biztonság kedvéért magához veszi a lelkünket a feladatunk mindössze az univerzum megmentése és a saját emberi mivoltunk visszanyerése. A grafika megfelel a 95-ös követelményeknek, szokás szerint élő színészek játszanak benne stb. A speciális effekteket ugyanaz az ember készítette, aki a "Lánglovagok" (Backdraft) c. filmét. Ez a "film" se sikerült rosszul, az már biztos. Mindehhez még egy különleges kezelés is járul: Csak az egeret és a kurzorgombokat kell használni. Semmi menü, semmi ikon. Az ellenfelek legyőzéséhez meglepő módon nemcsak az erőnkre, hanem a józan eszünkre is szükség lesz. (DOS CD, nyár-ősz)

A következő játék címe már sokat elárul: **Frankenstein - Through the Eyes of the Monster**. A klasszikus Frankenstein sztori új értelmet nyer itt. A klasszikus sztorinak ezen a változatába a kedves Frankenstein dokit Tim Curry alakítja. Ez a jóember kiás egy hullát amit aztán visszaráncigál az életbe. A játék kezdetében felébredsz egy testben — ami nem a tiéd. Az elmúlt éved megkínzott emlékei gyötörnek. Az a sötét nyomorúság amivé változtál a maradék értelmed elpusztításával fenyeget. No igen, ugyanis a szörnyeteget játszod 3D renderelt környezetben. Az Interplay ígéretei szerint a játékot nemcsak egyféle módon lehet megoldani, és a megoldás maga is többféle. (Windows CD a nyáron, a DOS CD-t a Merit Software adja ki áprilisban)

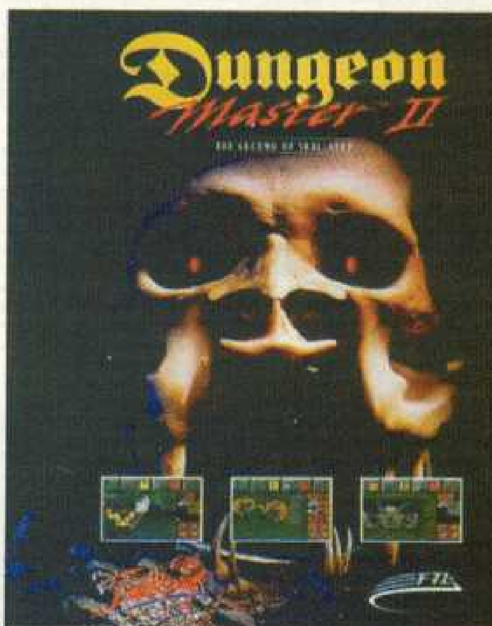
Amerika meghódítását már sok játékban játszhattuk végig, de azért itt van egy következő: **Conquest of the New World**. A játék a szokásos "fontos" elemek - mármint könnyű kezelés, 3D renderelt grafika, csodás zene, digi beszéd - mellett egy jó stratégia lesz, amit hálózaton, modemen vagy akár email-en keresztül is játszhatunk. (DOS CD nyár-ősz).

Immáron nyolc éve jelent meg a DM I, és akkor új "játékkategóriát" alkotott: a DM klónokat. (Aztán meg EOB klónoknak kezdték hívni őket...) Négy éve fejlesztik a játék második részét, ami a The Legend of the Skullkeep nevet viseli. (Az Interplay semmit sem siet el. Na de ennyire?!) A játékban sok újdonság lesz az előzőhöz képest: lesz benne például automap, ha már megtaláltuk a hozzá szükséges tárgyakat. Mivel nemcsak Skullkeep erődjében fog játszódni, hanem a felszínen is, az időjárás is komoly szerepet kap. Az egész világ, és az egyes teremtmények is sokkal intelligensebbek. Furcsa módon úgy tűnik azonban, hogy a kezelő rész grafikáján nem javítottak. A szörnyek egy picit azonban jobban néznek ki. A mágia megjelenése igen jól sikerült. (DOS - DOS CD - Amiga Április)

A valódi poolbilliárd hangulatát kíséreli meg gépre vinni a **Virtual Pool**. Azok a bizonyos trükkös lövések a leglehetetlenebb szögekből, amik a játékot annyira élvezetéssé teszik, mind benne vannak. Annyira, hogy amit a Virtual Poolban tanulunk — az Interplay szerint — a valóságban is hasznosíthatjuk. A játék 3D grafikával ábrázolja az asztalt, amit körüljárhatunk, tetszőleges szögből megtekinthetünk, stb. A dákó mozgatása minden irányba lehetséges, így lehet finom csavarásokat, "ugró" lövéseket leadni. 35 fajta lövés a játékba is be van táplálva, de mi magunk is alkothatunk és tárolhatunk ilyeneket. És végül: 29 fps sebességgel teszi mindezeket.

A manapság népszerű stílusban tálal egy akció-kaland játékot a **Kingdom: the far reaches**. 400 MB digitalizált rajzfilm, amit a Disney volt animátorai csináltak, egy csomó digi hang stb. A sztori is igen hagyományos: Az igen messzi Ôt királyságban (hopp, ez mégis új. Mégse 3 vagy 7.) a szent "Kéz" talizmánt az igen gonosz varázsló 5 részre töri (lehetne inkább 27...). Ha nem Interplay lenne, még ennyit sem írtam volna róla...

Egy kaszinó játék lesz a **Beat the House**. Pénzbedobós automaták, huszonegy, póker, stb. Az egyetlen jó az, hogy akár több ember is játszhatja, és ha vesztünk akkor se hagyjuk el a gatyánkat... (**Khm. Azt hiszem engem érdekelne egy ilyen típusú szerencsejáték. Üdítő változatosság lenne a rendszerben lévő masinákhoz képest... Hol a gatyám?! - CoVboy**)



EMPIRE INTERACTIVE

Egy igen cool stratégiának ígérkezik a **The Civil War**. Az előzőekben már meghódítottuk az Újvilágot, most pedig védjük meg a szétszakadástól: az amerikai polgárháborút játszhatjuk le, ki tudja hányadszor. A cég igyekszik pontosan az eredeti események köré szervezni a játékot, ezt segíti elő többek között egy 60000 szavas hypertext adatbázis, fotókkal, fegyver animációkkal, önéletrajzokkal, eredeti dalokkal. Adnak még egy könyvet is erről a háborúról. E mellett azért játszani is lehet, méghozzá 3D gouraud-shading (már megint a Doom a példa) emberkékkel. Minden létező dolog benne van, a vasútvonalak, a folyami szállítás, a folyók, hegyek, stb. A városok sem teljesen automatikusan termelnek utánpótlást, még ezeknek a gazdasági bajai is a nyakunkba szakadnak. És a játék minőségére garancia a készítők, a Fields Of Gloryt is ők követték el. DOS CD, feltehetően már megjelent. Floppy is lesz a nyáron.

Éljen a tizenhárom csillag! Most győzünk!



A **Cyberjudas**ban az Elnököt játsszuk személyesen. Mindent megtehetünk amit csak akarunk, az iraki békekötéstől Anglia eltörléséig. (Ennyire azért nem volt rossz a londoni szállásunk, hogy atombombát akarnánk ledobni — vagy mégis?) Sajnos nyugodt tevékenységünket mindenféle sajtós népek, meg terroristák zavarják. Ráadásul még személyzetünk is van, a népszerűségünkre is figyelni kell — micsoda kar! A játéknak három szintje van, amiből csak az első ez, a másodikban már a parlamentünkkel is kell veszekedni, a harmadik meg legyen meglepetés. És hogy miért Cyberjudas a játék neve? Mert van a közelünkben egy áruló, aki csak a megfelelő pillanatra vár... A játék grafikai megvalósításában egynéhány Silicon Graphics segédkezett. A hang teljesen digi. Azonban a karakterek nemcsak beszélnek, hanem gesztikulálnak is... Az egyebekben pedig a CIA World Factbook segédkezik, mintegy 600 oldalon 160 országról csevegve. (DOS CD, megjelent, az USA-ban a Merit Software neve alatt)

A Red Ghostot szemlélve rájöttem, hogy ez a cég tetszik nekem. Volt eddig egy harci, egy globális, most pedig egy akció stratégia következik. Egy nemzetközi Különleges Osztaggal vagyunk. A feladatunk a Vörös Szellem néven ismert, titkos katonai erő elsöprése. A játék grafikájában új technikát hasznosítottak, amit rayscapingnek nevez a cég. Ez igen gyors tájrajzolást eredményez, a részletek menet közbeni kiszámolásával. (Ezt már hallottam egyszer. Nézzetek rá a Singleton bácsival készített interjúra.) (**... amennyiben befér még ebbe a számba, mert ilyen szószátyár Newst már rég láttam! - CoVboy**) Emellett 3D bitmap-ekből, és szépen megvilágított sokszögekből készített alakok mozognak valami meglepő sebességgel. Játszhatjuk sima akcióként vagy mint egy kiváló stratégiai játékot. (DOS CD, június)

A Dawn Patrolból szinte csak az egymással való harc hiányzott — eddig, mert most megjelent a **Dawn Patrol Head-head**. Soros kábelen vagy modemen át lehet kinyírni kedves ismerőseinket. Emellett még egynéhány dolgot gyorsítottak, elsősorban az egész grafikát. (feltehetően megjelent)





A Campaign régóta várt CD kiadása végre megérkezett, irtózatos mennyiségű infóval teletömve a második világháborúról. Emellett a játék is megmaradt... (DOS CD, megjelent)

Yikes! (**Óh, Chucky, chucky, chucky... - CoVboy**) Még egy kis infó a Braindead 13-ról! Mi nagyon örülünk, amikor ilyen tehénségeket adnak ki. Ez itt egy bizarr kombinációja a komédiának, a horrornak, az akciónak és a kalandnak (más nincs?). A terméket a ReadySoft készíti (Dragons Lair I-II, Ishar 1-3), és az USA-ban ők is adják ki. Dr. Neurosis kastélyában indul a sztori. Lance-t, a számítógépes szerviz emberét késő este idehívják. Ôt Fritz üdvözli aki félig háziállat, félig ember. (**Olyan Getto-szerű lény lehet... - CoVboy**) Megmutatja, hol a probléma, amit Lance szépen megold — de ezzel igen komoly zűrbe keveri magát. A gonosz Agy, Dr. Neurosis kiadja a parancsot Fritznek hogy takarítsa el ezt a Lance gyereket, mert gonosz tervei — a világ meghódítása — útjába áll. Azt se tudod honnan, de Fritz előránt egy hasítóbárdot és nem kétséges, mit akar széthasítani vele — FUTÁS! A játék készítői ígérik, hogy agyhalál nélkül végig lehet játszani. Ha ez valakinek esetleg nem sikerülne, az jelentkezzen a legközelebbi flatline-klinikán! (DOS CD, MPEG CD, feltehetően megjelent.)

Foci következik, nevezetesen a **World Soccer**. A programban részben rengeteg történeti infó, statisztika, többezer színes kép, 150 videóklip található az 1930-as bajnokságtól az 1994-es döntőig. Emellett még egy játszható foci szimulátor is van benne. (DOS CD, feltehetően megjelent)

VIRGIN

Kezdjük rögtön a várhatóan legnagyobb durranással, a **Heart of Darkness** névre hallgató kis aprósággal. "*A Sötétség Szíve nem egy interaktív mozi - ez egy interaktív akció ami szinte véletlenül úgy készült el, hogy összehasonlítható a legjobb animációs filmekkel. [...] Felejts el minden túlzó jelzőt: a Sötétség Szíve köteteket képes magáról beszélni.*" Ezek után még mit mondjak róla? A Virgin standon volt egy filmvetítés róla, amiről úgy álltunk fel, hogy ha ez tényleg ilyen lesz, akkor... (Itt fogytak el a szavak.) Egynéhány képet mellékelünk itt a játékhoz, de úgy érzem ez kevés — tényleg majd a játék fog magáért beszélni. Mindenesetre az Amazing Studios népes (12 fős) gárdájában ott vannak a Future Wars PC és Amiga verzióját készítő emberek, a Flashback alkotóiból néhányan, stb. Néhány számadat: mintegy egymillió angol fontba (ez kb. 200 millió magyar forint) került eddig a játék. Csak a főszereplőnek egyetlen irányban mintegy 1400 (!) animációs fázisa van. Az egyperces demó volt 10MB belőle. Egy kevésbé fontos, de azért érdekes "apróság": angolul, németül, franciául és japánul rögzítik a dialógusokat, kiejtés alapján kiválogatott emberekkel, a világ legjobb stúdióiban. (Még az én pocsék angolságommal is úgy hallottam, hogy igen érthető az, amit gagyognak benne.) A zeneszerzőnek többek között már a Tombstone és a Baby's Day out szárad már a lelkén. Ennek a játéknak a zenéjét egy egész filharmonikus zenekarral rögzítette. Hát ez tényleg amazing lesz októberben, de nyilvánvalóan csak CD-n.

A Sötétség szíve igazán megeshet egy ilyen ártatlan kisgyermeken meg a lipót kutyáján...



... vagy azon az alant elterülő játékoson, aki együltő helyéből próbálta végigjátszani a HEART of DARKNESS-t...



A sokat ígérgetett **Eleventh Hour** igen sok kiadási dátumot megért már, és most már ott tartanak a Virgin népek, hogy nem mondanak inkább semmit. Minél hamarább szeretnének végre készen lenni vele. Erről is tagadják, hogy interaktív mozi lenne (ha a MadDog vagy a Crime Patrol az volt, akkor ez biztos nem az...) inkább olyan játéknak tartják, ami hasonló érzéseket tud kelteni, mintha egy videót néznénk. 30 fps sebességgel játszódó, teljes képernyős animációt minden bizonnyal könnyű volt előállítani. Ez nem MPEG, de attól még tömörítés, méghozzá mintegy 134GB-t nyomorítanak két CD-re. A játékot 18 ember szereplésével el filmezték Oregonban. Hogy elkerüljék a játékosra kényszerített irányokat, mintegy 50 irányból láthatjuk a jóembereket. A játék a "kicsit" sikeres 7th Quest folytatása. A legutóbbi 70 év elég csendes volt amióta az a sorozat meglepő gyilkosság megrázta Harley-t. De most Carl Denning, a nyomozó riporter a faluba érkezik, mert szerinte a kollégája eltűnése kapcsolatban van AZZAL a házzal. S íme — visszatérünk a Malevolent udvarházba.

Az agresszív játékok kedvelőinek igazi csemege lesz a **Command and Conquer**. A harmadik világban hirtelen egy új, furcsa fémből (Triberium) hatalmas készleteket találnak. A Föld gazdasága óriási zűrzavarba fordul, ahogy mindenki rohan, hogy a tortából minél nagyobb szeletet kapjon. Néhány év háborúzás után két szuperhatalom marad: a kicsit fura nevű Nod Testvériség (ez az Igen Rossz) amely egy terrorista banda, és monopolizálni akarja a Triberium termelését. A másik a Globális Védelmi Kezdeményezés (ez meg az Igen Jó), egy békeharcos szervezet, ami egyenlő elosztását szeretné a Triberium-nak. A játékban bármelyik hatalom oldalára beállhatunk. A rendszer real-time, ami elég nehézzé teszi az amúgy jól ismert feladatokat: egyre jobb bázisok építése, gerillák toborzása és kiképzése és az ellenfél minél nagyobb szivatása. Soros, modem, és hálózatos lehetőségekkel van megverve a drága - így igazán az egész Föld harcolhat a hatalomért. A zene és a grafika olyan, hogy muszáj volt ezt is két CD-n kiadni. (Tényleg lassan itt van az ideje azoknak a három meg tízgigás CD-knek)

Commandolunk, conquerelünk, és közben a kis tankok is szaladgálnak...



A Westwood csapat nemcsak Dune-kat meg Command&Conquereket termel, hanem egy igen kiváló RPG-sorozatot is, nevezetesen a **Lands Of Lore**-t. Ennek a második részére is igen régen várunk már. Sajnos most is csak igen keveset árultak el a játékról, de láthattunk egy futó demót belőle. Jó sokáig kellett nézni, amíg elmozdult az ember mellőle... A Lands Of Lore merev, 90 fokos mozgását teljesen kidobták, immáron bármilyen szögben fordulhatunk. Az ellenségek is igen jól néznek ki, továbbá rengeteg új fegyver és mágia adott a gyilkolásukhoz. (DOS CD, október)

Lánc of Lőre: teli van ilyen rendkívül megnyerő külsejű lényekkel



The Daedalus Encounter. Végre valami, ami nem két CD-s — hanem három... Ugyanis mintegy két órányi digitalizált video van rajta. Hogy még jobb legyen, mindjárt Windows alapú is a kis aranyos. A játék főszereplője az a Tia Carrere, akit a két Wayne's World-ből, meg a True Lies-ból ismerhetünk. Amúgy egy majdnem szokásos akció-adventure-rel van dolgunk. (Windows CD, feltehetően megjelent)

Szegény Daedalus! Ha ezt a piros izét meglátta volna, biztos nem engedi meg a fiának, hogy buszokat építsen!



Most pedig emelkedjünk korlátlan magasságokba a **Flight Unlimited** szárnyain. Micsoda dolog, hogy lehet egy mindössze 1 CD-ből álló játékot kiadni?! Ennek az egy CD-nek alkotói korábban már letették a névjegyüket néhány aprósággal: a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, az F-22 Interceptor, az Ultima Underworld I-II, a Car and Driver, a System Shock. A játék kezdő és haladó pilótáknak egyaránt ajánlható. A kezdők értékelni fogják a sokféle tanulási részét a játéknak. A haladóbbak minden bizonnyal örülnek majd a szűk kanyonokban történő dogfightnak. Hálózatba is köthető, és akár 64 repülő alkalmatosságot is képes egyetlen világban tárolni. Az irányítás a legkülönfélébb alkotmányokkal történhet: mindenféle bot- és egyéb kormányok, pedálok stb. Az igazi repülési élményhez valamilyen VR sisakot ajánlanak. (DOS CD, feltehetően megjelent)



Ez a 11. óra egyre szimpatikusabb nekem, én is pont így nézek ki, amikor már egy hete le kellett volna adni a nyomdának az újságot...



Az ELEVENTH HOUR tanulsága: sose olvasd a fürdőkádban a 'Háború és békét'!

Ez itt egy új upgrade a FLIGHT UNLIMITED-hez, a neve Flight Upside Down



A **Nascar Racing** úgy a szerzői, mint a játékosok szerint is megérdemli, hogy kapjon még néhány pályát. Például az az észak-karolinai pálya, ahol a valóságban a legtöbb Nascar tesztet hajtják végre. Egy pálya, amit egyszerűen Szörnyeteg Mérföldnek becéznek. (Május, CD, talán floppyra is lesz)

A **Sensible Golf** a nyugodtabb sportok kedvelőit fogja szórakoztatni. A legfontosabb tény a programmal kapcsolatban, hogy Amigára (1MB) is lesz. Négy személy is játszhat egyszerre, de a bajnokságban akár 72 ember is benne lehet. Van egy szép induló, meg klip hozzá a játékban. Ez is öt nyelven beszél. (**Amiga május, PC szeptember) (Van képnek egy nagyon jó csirke (sas?), ami a játék reklámja, de hova a fenébe tegyem, amikor már amúgyis comics lett ebből az oldalból?! - CoVboy**)

A Looking Glass Technologies Inc. — Ultima Underworld I-II, System Shock és most már Flight Unlimited is — legújabb terméke a **Terra Nova**. Ugortál már valaha ki több ezer méter magasból, csak azért, hogy csatába érkezzél le? Nem? (**Még nem - CoVboy**)

Akkor csatlakozz egy elit harcoló alakulathoz, a Strike Force Centaurihoz, hogy túszokat szabadítsál ki. Most éppen egy önkényuralom kér fel harcra: a Föld Hegemónia. Az együttműködésért cserébe a Centauri rohamosztag kiképez és utánad dob egy igen modern Powered Battle Armourt (motorizált csatapáncél). Ez a vacak egyetlen emberből egy nagy tűzerejű harcoló alakulatot varázsol. Egy kis játékidő után már nem csak kétszer gondolja meg az ellenség, hogy belénk kössön, hanem úgy megrúgjuk, hogy többé vissza se jön. (DOS CD, September)

Csak egy ugrás, és már jól is vagy!



Gokart szimulátor eddig elég kevés volt, hiánypótlónak addig is itt van a **Superkarts**. Ennek ellenére akár 120 km/h sebességgel is rohangálhatunk a gyönyörű 3D textúrázott grafikájú játékban. Az ellenfeleink lehet a számítógép vagy egy barátunk a saját gépünkön — vagy, ha hálózathoz jutunk, akár hét barátunk is lehet ellenünk! Vannak boltok is a gokartunk tuningolására. Különleges csemegeként titkos pályákról is regélnek... (DOS CD, megjelent, az USA-ban a GT Software alatt)

Jé, egy újfajta flipper! A neve **Tilt**. (**Találó név egy flippernek. Érdekes módon, én is mindig ebbe a típusba botlom bele - CoVboy**) Ezen új nézet elmagyarázása helyett pislantsatok a képekre. Az összes szokásos flipper funkció, csemege benne van a különleges bonusoktól a többszörös labdákon át a titkos pályákig. Egészen realisztikussá teszi a meglepő grafika és a golyó pályájának igen pontos kiszámítása. (DOS CD, október)



Ha a TILT csak fele olyan jó lesz, mint ahogy kinéz, akkor asszem megvan a flipperek új királya

A **Full Throttle** ugyan LucasArts játék, de a játék infója a Virgin anyagban volt. (**Talán az lehet a rejtély titka, hogy a Virginé az európai licenc - CoVboy**) Sivár jövő a keret, az igazság és a törvény már csak elmélet. A játékban egy motoros gang vezetőjét alakítjuk, akinek meg kell menteni az utolsó igazi motorgyárat, a Corley Motorst. Ez a gyár az utolsó, ami fenntartja az igazság és a törvény útját. De Malcolm Corley-t, a gyár vezetőjét sajnos meggyilkolták, és minket, a Polecats (Görények) vezetőjét vádolnak ezzel. Meg kell találnunk a valódi gyilkost, eközben egy rivális bandával, a Vulturesszel (Keselyűk) is le kellene számolnunk. Sajnos ezzel sok gondunk lesz, mert menekülnünk kell a saját társainktól, hogy el ne kapjanak gyilkosság miatt. Ezenkívül még Corley lázadó lányát is meg kell győznünk igazunkról, és rá kell vennünk, hogy segítsen nekünk. No, más dolgunk már nem is lesz! A kalandjáték igen változatos grafikát mutat: lesz benne külső nézet, és első-ember (tipikus példa: Doom) nézet is. Lesznek 2D és 3D jelenetek egyaránt, és öbb mint egy tucat futurisztikus járgány jelenik meg a játékban. Szokásos digi zene és digi beszéd. (DOS CD, időpont bizonytalan, de még az idén.)







Sierra On-Line

Na ők voltak a nagy csalódása a shownak. Semmi újat nem mutattak, nem tudtak még egy Woodruffot sem utánunk dobni... Persze a sajtóanyagukban sok mindenről esik szó, de egyik sem az a kimondott nagy durranás. (Bryan szavaival: Sierra Off-line.)

Az **Aces Collection** egy pár nagyobb sikerszimulátor gyűjteményes kiadása: A10 Tank Killer, Red Baron, Red Baron Mission Disk, Aces Of the Pacific, WWII 1946, Aces over Europe, plusz mindezekhez Windowsos help formában a kézikönyvek.

A **Space Quest 6**-ban visszatér Roger Wilco, ürházmester. Egy CD-n van a DOS-os és a Windowsos verzió. Roger Wilco mostanra megtanult németül és franciául is. Megszállott Quest rajongóknak ajánlható. (CD, első félév)

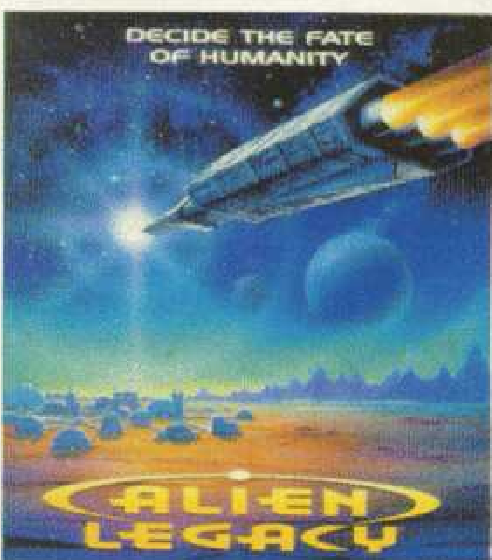
A **Last Dynasty** lehet hogy jó lesz, de egy szál képet vagy demót nem tudtak mutatni róla. Mindenesetre a Cocktel Vision fejleszti, ami már eleve jót jelent. Ugyanakkor az infójában szerepelnek olyan kitételek, hogy kell neki 2MB Hard Drive hely, másfél oldallal arrébb az van odaírva, hogy 'Plug and Play': nem kell vinyóra installálni. Amúgy a mai CD-s játékok szintjét mindenképpen ígéri, de majd meglátjuk. (Feltehetően megjelent)

A **Phantasmagoria** jelzi, hogy Sierráék minden bizonnyal normálisak: 7 CD!!! Már írtam, hogy itt az ideje a 3 meg 10GB-s CD-knek, na de ennyire? Emellett még 8MB vinyóhelyre is igényt tart, és csak Windowsos. Méghogy hét CD, és ezt még van képük előnynek kikiáltani, merthogy így 800 szobában járhatunk, meg több órányi video, meg hasonlók. Mindenesetre nem tartom kizártnak, hogy szép lesz, de a Heart Of Darkness meg a 11th Hour valahogy jobban izgat. Egyetlen pozitívuma van, hogy Roberta Williams követte el. (Feltehetően megjelent)

Ha jól látom, a Fantazmagóriában valaki éppen Kim Basingert emulálja



Az **Alien Legacy igen** erősen Reunion utánérzés: *"Megindul az Emberiség-Centaurian háború. Mi a Calypso kapitánya vagyunk. Évek múlva a Beta Caelin, 55 fényévnyire a Földtől ébredünk fel hibernetikus álmunkból. A küldetésünk egyszerű - az emberi faj fejlődését biztosítani az űr eme ismeretlen szeletében. Fedezzünk fel bolygókat és holdakat, hogy legyen hova telepíteni kolóniákat. Irányítsuk népünket, hogy energiát és érceket találjanak, védelemi berendezéseket építsenek, szaporodjanak, és új technológiát fedezzenek fel."* Ismerős, nem? A játékot mintegy 20, 3D videoklip színesíti. (CD , feltehetően megjelent)



American Laser Games

Most kivételesen nem egy szoftver, hanem egy hardver jön. A **Gamegun** egy pisztoly formájú beviteli eszköz, a cég magas intelligenciát igénylő játékaihoz használandó. (Magas intelligencia — emlékeztek a CoV azon leírására, ahol említette a t. szerző, hogy próbáljátok meg a Crime Patrol-t kikapcsolt monitorral?) Mindenesetre adnak hozzá a régebbi ALG játékokhoz szolgáló vezérlőt is. Az újabb játékok már két ilyen csodát is támogatnak, két játékoshoz. A cucc nem csak egy game portot foglal el, hanem egy párhuzamost is. Egy különleges meglepetés: 486-os KELL neki. Nem, nem ajánlott - kell. (Feltehetően már kapható, az árát 55$-ra teszik, úgy 6000Ft lenne átszámolva.)

Vissza a játékokhoz, jön a The Last Bounty Hunter. Na, ez tipikusan az az intelligens játék amiről eddig szó volt. Ez az első, amit már két Gamegunnal is játszhatunk. (Június, CD)

A cég Games for Her (játékok nőnemű lényeknek) részlege adja ki a **Madison Hight**-t. Az eddigi ALG termést figyelembe véve igen heves röhögőroham kapott el ennek hallatán. Ezt a kalandjátékot kamasz lányoknak szánják. Hát mit is mondjak? Egy igen nagy nyugati játéklap felmérése szerint lapjának olvasói 98%-a hímneműek. Ebben két következésre juthatunk — vagy a lányok nem szeretnek játszani vagy szeretnének, de nem volt lányos játék. (Augusztus, CD)

Szeptemberben jön a Fast Draw Showdown, ami egy újabb tipikus ALG darab.

A következő játék ugyan már a fantáziadús nevű QQP fejlesztései, de őket felzabálta az ALG '95 februárjában. Ettől még a játékaik nem romlottak el. (Az ALG szerintem egy kis agyat is akart a játékaiba, azért vette meg őket). (**Are you sure? - CoVboy**) Irtózatos mennyiségű különféle stratégiát dobnak ki ez évben is, méltóan eddigi munkásságukhoz.

A **Perfect General II**-ben a szokásos dolog történik. Vala egy sikeres első rész, ebből persze muszáj másodikat csinálni. Ebből két dolog sülhet el: egy majdnem azonos grafikájú, más sztorijú már unalmas játék vagy egy feltuningolt grafikával, képességgel egyebekkel megáldott még sikeresebb második játék. Nos, a PGII inkább a másodikba esik, mert a grafikán és a számítógép intelligencián sokat csiszoltak. És végre modemen keresztül is játszhatunk! (CD)

Most jön egy olyan mű következik, ami eddig azért nem jelent meg, mert nem fért rá a címe a dobozra: **The Pure Wargame Vol. I: Death from the above**. Második világháborúban játszhatunk, még hozzá mindjárt 8 csatát: Arnhem, Maleme, Saint Mere-Eglise, Kanev, Gela, Heraklion, Syracuse, Folkestone. És végül egy elképzelt csata: Mi történt volna, ha Hitler ejtőernyősei elözönlik Angliát? A QQP-től megszokott minőség itt is megjelenik: az eredeteihez minél jobban hasonlító környezet, még a kódnevek is stimmelnek, szép grafika, jó zene. Mi más kéne egy megszállott stratégának? (CD)

A **Zig-Zag** egy "szójáték". Talán a valamennyi ismert "Akasztófa" és "Mastermind" c. játékokhoz hasonlítanám. A feladat az, hogy adott egy titkos szó. Ezt kell kitalálni rövidebb tesztszavak megadásával. Nem fenyeget az veszély, hogy a játék csekély szótára miatt egy idő után kívülről tudunk minden szót: 51 ezer van belőlük... Ezeket mindenféle küldetésekbe szervezik, amik elsőre furcsának tűnnek, de kezdjünk csak egy kicsit el játszani... (CD)

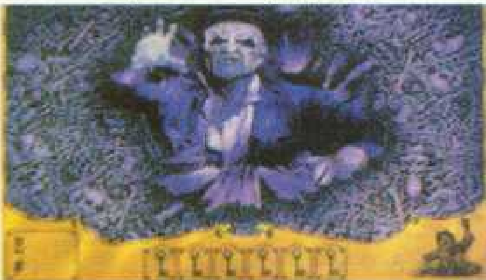
Time Warner Interactive

Bár ők — úgy tűnik — konzolokra, pénzbedobós automatákra írnak elsősorban, néhány játékuk lesz PC-re is. Bár az ECTS-en két külön standon voltak, de itt most egy kalap alatt tárgyaljuk a TWI-t és PC-s fejlesztésekre szakosodott leányvállalatukat, a Warner Interactive Entertainment-et.



A **Primal Rage** egyik főszereplőjével nézhetett először szembe az a szerencsétlen, aki a főbejáraton belépett. (Mi mondjuk rendszeresen az oldalbejáraton mentünk, mert ott kisebb volt a tömeg.) Amúgy egy igen közönséges verekedős játéknak tűnik. A grafika naná! — igen szép, meg őskori kreatúrákkal játszódik. Amigán is lesz. (Augusztus, CD)

Wayne Gretzky's NHLPA All Stars — végre egy jéghoki program! Ilyenből elég kevés van. A játékot az NHLPA (Nemzeti Hokijátékosok Ligája) is elismerte, no meg a címe is mond valamit. Wayne Gretzky maga is szerepel a játékban. Játszhatunk Simulation-módban, amely jól közelíti az eredetit, Arcade-módban, ahol az akció kicsit bedurvul, vagy gyakorolhatunk Practise-módban a Tournament-üzemmódra, ahol 84 meccset kell lejátszanunk valamely csapatban. Választhatunk 26 észak-amerikai csapatból vagy hat nemzetköziből. Ezek több, mint 600 játékosát is megtaláljuk itt. (CD, október)



Az **Atmosphear: The Harbringers**ben hat különleges kulcsot kell összeszedned, megbirkóznod a Kapu Őrével és minden más ellenféllel, mire átjutsz a másik oldalra és elfelejtheted a rémálmaidat. Ebben akár hat ember is részt vehet hálózaton keresztül. Egy hátborzongató, gótikus stratégiának ígérkezik. A kísérőzenét külön audio CD-n szándékozzák hozzá adni. (szeptember, CD)

A **Conqueror AD 1086**-ról volt szerencsém áradozni a CoV 53 PC News-ban, így kerettörténet most nincs. A játék SVGA lesz, csak CD-n, de ennek is kell 20MB vinyóhely, és legalább kétszeres CD. (július)



Pár kép az AMAZON QUEEN-ből (ott van az a szöszi is, akinek a címét kértem!)

Most egy foci jön: **Striker '95**, 10 fps sebességgel rohangálnak a focisták a képernyőn, legalább nem kell P90 ahhoz, hogy egyáltalán játszani lehessen. Van benne vagy 5000 játékos, meg 300 különböző csapat. A játék különlegessége mégis a hangja: valódi stadionokból, valódi meccsekről felvett bekiabálások, nóták színesítik a játékot. (**Miért, vannak hamis stadionok is, ahol az ember először focira számít, aztán meg kiderül róluk, hogy ez csak egy McDonalds?! - CoVboy**) A CD-n eseményeket Andy Gray kommentálja, de lesz floppys verzió is! (Május)

Tengeralattjáró szimulátor a **Fast Attack**. A fejlesztők ugyanazok akik a Conquerort írják. Több, mint 100 különböző csatában vehetünk részt a Perzsa-öböltől az Északi-sarkig. Eközben a saját legénységünkkel is beszélhetünk — végre nem egy személy irányít egy ekkora hajót. Az eseményeket minden játékban újrakeveri, hogy sose jöjjön ki ugyanaz. A grafika jellemzése mindenütt ugyanaz: 3D renderelt, mondjuk itt SVGA, filmrészletek, stb. (július, CD)

Most akkor jönnek a WIE-játékok, elsőnek rögtön a **Flight of the Amazon Queen**, ami egy klasszikus, Lucas Arts-féle interface-szel bíró kalandjáték. Egy pilóta, Joe King szerepében rohangálhatunk a képernyőn fel s alá. Egy filmsztár bérelt fel minket, hogy legújabb forgatása helyszínére repítsük — a dzsungelbe. No persze a repülőgép lezuhan. Itt aztán találkozhatunk amazonokkal (**Pillanat, pontos címmel nem tudnál szolgálni? - CoVboy**), pigmeusokkal és egy gonosz doktorral, Dr. Frank Einsteinnel. Ő az amazonokból akar félig dinoszaurusz, félig ember lényeket varázsolni. (**A francba! Tartsd meg a címet - CoVboy**) A feladatunk ennek megakadályozása, az amazonok megmentése és szépséges hercegnőjük szívének elnyerése. Mint programnál, az a legjobb, hogy a CPU ajánlatnál 386DX40 vagy magasabb szerepel! Ennek ellenére is a grafika 256 színű SVGA. Richard Joseph szép zenéje és effektjei teszik még élvezetesebbé a játékot. A CD- s verzión a dialógusokat valóban ki is mondják. Ezek így összeségében egy nagyon jó kalandjátékká teszik. (Április-május, floppy, CD , Amiga is)

A **The Vortex Quantum Gate II** már nem olyan alacsony igényű játék, mint az előző: 3 CD-n jön ki a picike és Windowsos. Amúgy meg egy interaktív kalandjáték, ennek minden megfelelőjével együtt. Azt ígérik, hogy mégse válik hamar unalmassá, mert több tucatnyi végkifejlet van, többszáz féle játékmóddal. (nyár, WIN CD)

T-MEK: tankokat kell lelövöldözni. (CD, október) (**Na-hát, hogy zúdul az információ! -CoVboy**)

A **Virocop** egy Amiga (1MB) játék. Pontosabban nem is egy... A világ első virtuális szabadidő parkját elözönlik a vírusok. Itt az ideje egy Digitális Páncélozott Vírus Megsemmisítőt (D.A.V.E) küldeni. 4 pálya van: sport, platform, katonai, shoot-em up. Az A1200-as verzióban még egy adventure is van. Akár két ember is játszhat a mintegy 60 különböző ellenféllel szemben. A szép animációkban még poén is van bőven...

Még egy Amiga (1MB) game: **The Chaos Engine II.** Az elsőtől leginkább a két játékos üzemmódban tér el. Van még AA-ra írt verzió is.



Z! Többet már nem is kell mondani...

Jó bonyolult neve van a **Z** névre keresztelt játéknak. Harci startégia, ahol robotokat kell gyártanunk és utána ezekkel ki kell nyírni az ellenfeleket, elfoglalni a bázisait, stb. A jó tréfa az, hogy a robotoknak megvan a saját egyéniségük, így néhány nem riad vissza semmitől, de van olyan ami már a saját árnyékától is megijed. Igen kellemes módon több játékos üzemmód is van (soros kábel v. modem) — hálózaton át meg akár négy emberke is ölheti egymást. A Z igen könnyű kezelést ígér, SVGA grafikát, kellemes zenét. Lesz floppys verzió is, a CD-n csak "kicsit" több hang van. (ősz)

A Hardball 4 egy baseball szimulátor '95-ös minőségben. (CD, floppy, megjelent)

Még egy hokiszimulátor: **Brett Hull Hockey '95**. Az előzőtől talán csak annyiban különbözik, hogy itt az Emmy-díjas Al Michaels kommentálja a banzájt. (CD, floppy, megjelent)

Azért egy képet még mindenképpen nyomatunk a Conqueror AD 1086-ról



... and the others

A cím itt most ne tévesszen meg senkit: nem az Andy Udders által alapított fenomenális softmilk-fejlesztő termékei kerülnek bemutatásra, hanem néhány kisebb cég újdonságai, de most már ölesztve.

Viacom NewMedia, illetve a CIC Interactive Media (A CIC az európai terjesztő) új játéka a **Jump Raven**, ami egy arcade-action. Természetesen a briliáns grafika és a hasonló kis sallangok teszik jobbá a játékot. Érdekessége, hogy Macintosh (!) átirat. (feltehetően megjelent, CD)

Szintén VNM-termék a megkapó című **Are you afraid of the Dark? The Tale of Orpheo's Curse**. A húszas években volt egy népszerű bűvész, a Nagy Orpheo, aki annyira népszerű volt, hogy saját színházat nyitott. (**Színházat? Inkább árult volna nyulat kalapból! - CoVboy**) Itt Orpheo a közönséget különleges illúziótrükkökkel vakította. Minden este, óriási tömeg gyűlt össze, hogy lássa a misztikus mágust. Egy szerencsétlen éjszakán, 1928. okt. 31-én, Orpheo segítője, a saját lánya, ahelyett, hogy az egyik dobozból a másikba teleportálódott volna, eltűnt. Ekkor Orpheo is eltűnt a színpadról, és sose látták többé. Most ez a chicagoi színház üresen áll, de az elmúlt idők előadásainak szelleme még ott kísért a Nagy Orpheo vezetésével. Éjfélkor pedig megkezdődik az előadás... Valamikor már a mai időkben egy testvérpár Terri és Alex csapdába esik ebben a szellemjárta színházban. Orpheo gonosz szelleme fel akarja használni őket a mindig félresikerülő trükkjei egyikében. Ennek elkerülésére a testvéreknek végig kell menni a színház titkos részein és megoldani a fejtörőket. Egy gyönyörű, titokzatos kalandjátékkal lesz dolgunk CD-n még a tavasszal.

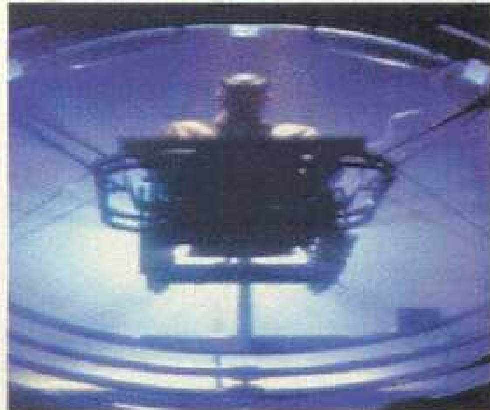
A Music Television által támogatott sci-fi kalandjáték lesz a **Club Dead**, ami 2024-ben játszódik. Csak CD-n várható, mert mintegy 90 percnyi akció-videóval lesz dolgunk. (tavasz)

Michael Crichton a világ egyik legnépszerűbb írója Az ő könyvéből készült a **Congo** című kalandjáték, tehát az izgalmas sztori már adott is. A bajom mindössze az, hogy többféle konzolra is létezik a játék — ez pedig általában nagyon rosszat jelent.

Az SCI-től (Sales Curve Interactive) csak CD-s játékokkal jöttek, és hangsúlyozták, hogy ők CD-re terveznek, nem pedig floppyról konvertálnak.

A **Kingdom of Magic** egy idióta kaland 3 lehetséges főszereplővel, fejenként 3 küldetéssel, és rengeteg poénnal. A Mágia Királyságában járunk, ahol a férfi férfi, a nő szőke, a sárkány meg egy nagy, zöld, pikkelyes tűzokádó rondaság. Se robotok, se űrhajók, még fantasy-szereplők se igen, legalábbis nem olyanok, akik komolyan is veszik magukat. A kaland rendkívül szimpatikus módon a kocsmából indul, de amint elhagyjuk e kellemes helyet, máris kezdődnek a bajok, a játék fokozatosan egyre hülyébb lesz. Augusztusban jön a játék, sok szeretettel várjuk. (**Hukk! Én elakadtam már rögtön az elején... - CoVboy**)

Lawnmower Man 2 — a film készítésével egyidőben fejleszti az SCI. Az első rész ostoba, ámde tanulékony mellék-, majd főhőse, Jobe lesz az ellenfelünk a második részben, aki a virtuális valóságon keresztül akar világuralmat szerezni, akár csak a Cyberwarban. Az októberben megjelenő játékot az előző game-hez hasonlóan többen is játszhatják, a grafika pedig minden bizonnyal fenomenális lesz.



Az SCI-től jön egy akció is **Shield Up — Fight Back** címmel. Ismét egy CD-re készített játék, amelyet Silicon Graphics gépen terveztek. 90-féle ellenfél, 20 pálya, és ráadásul játszható többen is (négyen), hálózaton vagy modemen keresztül. Októberben jelenik meg.

Szintén több személy által játszható arcade a **Gender Wars**, a nők háborúja a férfiak ellen. A szóban forgó háború már vagy 2 évszázada folyik, és mindkét félnek vannak mesterséges szaporodási módszerei. Csak természetes, hogy a szintetikus egyedek előbb-utóbb kissé ütődöttek lesznek... A játék is elég ütődött, november elejére várható.

A Metropolis játéka a **Teenagent**. Több, igen sikeres játékot láthattunk már úgy terjesztve, hogy az első szintje shareware, a többit meg meg kell venni. A DOOM jó példa erre (meg a legtöbb klónja). Most végre egy kalandjáték is erre a sorsra jutott. A készítők lengyelek. A játék pedig nagyon kellemes. Nincsenek digi videók meg ilyenek, de kellemes hanggal, viselhető grafikával és JÓ JÁTÉKKAL kárpótol. Borzasztó születlen poénok vannak, az egész sztori maga is kicsit abnormis. Van egy RGB nevű cég — akinek a vezetője se tudja miért hívják RGB-nek, annyira titkos. Ez a cég a világ összes megoldhatatlan ügyét kísérli meg megoldani — amikor a rendőrségek, titkosszolgálatok már csődöt mondtak akkor jönnek ők. Most éppen egy igen fura ügyön dolgoznak — lásd még az introt — és egy félév alatt sincs megoldás. Erre hivatnak egy kicsit raccsoló jövendőmondót, hogy bökjön ki a telefonkönyvből egy megfelelő embert. Ezt az embert játsszuk mi. A programhoz abszolút nem kell 486 — ugyanis 100% assembly az egész, egy jó öreg 286 már elég is a játékhoz. A zene is jól illik a játékhoz, GUS-n sztereóban szól. (Megjelent, a cég adatai: mpolis@maloka.waw.pl, Metropolis Software House, ul.M.C- Sklodowskiej 92, 59-300 Lubin Poland. Tel +48 76 478581, Fax +48 76 478582)

Az ott egy roppant titkos házikó!



GT Interactive Software európai részlege csak nemrég alakult, így a shown nem túl nagy durranást tudtak bemutatni. Igaz, nem is vártunk még semmit tőlük. Csak tömör címszavakban: **Doom II Screen Saver**, **Doom II Extra Level** (az amerikai listán ez két kötetben szerepel), **Heretic Full Version** és egyetlen Maces hír, ami szerepel ezen beszámolóban: **Doom II Macintosh**. Ezen felül szintén az amerikai listán szeptemberre jelezve vannak **Heretic Extra Level**ek is. És persze, mind az európai, mind az amerikai listán ott a **Quake Shareware**, decemberre jelezve...A **Mortal Kombat III**-at is ők fogják kiadni, úgy tűnik, hogy nem sokkal a Sony PlayStation verzió után, most októberre jelzik. Még két címszó: **Vampire The Masquerade** és **Ice & Fire**. Ezekről semmilyen információt nem adtak ki.

A Mirage **Rise 2: Ressurection**jében még több olajkályha, túlmelegedett bojler, meg egyebek zúdulnak nyakunkba, ugyanis ez a Rise Of The Robots második része. 18 alaprobot, és egy csomó klónjuk, hogy kicsit pontosabb legyek. Magasabb szinteken már láthatatlan rakétákkal kedveskednek nekünk. Ráadásul ketten is játszhatjuk, akár saját magunknak módosított robotfajtákkal is. (Ösz)

Az **Adrenalin Factor**t egy cyberpunk stratégiának és gyilkold-le játéknak definiálja a Mirage. A nézet izometrikus. A 21. században az emberi kézimunka teljesen eltűnik, és Bio Mech nevű kreatúrák veszik át a helyüket. Ezek persze olyan erőre tesznek szert, hogy el akarják söpörni az emberi fajt. Mi más is lehetne ennek a vége, mint az, hogy nekünk kell beszállnunk és megakadályozni ezt? 5 robotot irányíthatunk Davies hadnagy szerepében, amelyeket akár magukra is hagyhatunk, ekkor maguktól cselekednek. Egy szint 25x25 képernyőből áll. Persze renderelt moziszerű klipek dúsítják a játékot, mint mindent manapság. (év vége, CD)

A BlueByte is előrukkolt pár újdonsággal az ECTS-re: első darabjuk a **Dr. Drago's Madcap Chase**. Ez valami nagyon lökött darab, max. 5 játékosnak egyszerre. A játék tárgya az, hogy elérjünk bizonyos célpontokat és minél több pénzt szedjünk össze. Mindenféle útvonalon mehetünk, van amelyik igen kockázatos, van amelyik szinte biztonságos. Mindenféle szerencsekártyákkal hátráltathatjuk az ellenfeleinket — vagy saját magunkat. Ne hagyjuk azonban, hogy Dr. Drago elkapjon minket. Elszedi a pénzünket, eladja az ingóságainkat, a nehezen szerzett pénzünkön pedig magának vesz mindenféle kocsit. (Jellemző, hogy az ECTS-n is kint sétált az ürge, és meglepő módon pont engem kapott el — szerencsére nem rabolt ki) (WIN CD, június)

Ahogy már a CoV 50-ben is említettük, az **Albion** egy RPG lesz. 3D renderelt grafikát ígér, ami még akkor is gyors, ha nincs Pentiumunk. (Óh, hogyne, már egy DX4/100 elég...) 2D részek is vannak benne, hogy változatosabb legyen. A felbontása is igen szokatlan: 360x240. A sztori maga egy kelta törzsről szól, amelyik Albionra, egy másik bolygóra menekült. 2000 év leforgásával meg jönnek vissza — meg kéne állítani őket. (3. negyedév, CD)

A Shadow of the Empire húsz évvel a Titan's Legacy után játszódó stratégia. A szokásos Battle Isle-stílusban zajlik az egész. 10 ellenfél lehetséges, ezekből 6 lehet ember. Sajnos Windowsos, de már WinG: ez az új Windows grafikus könyvtár, hogy valami emberi sebessége lehessen. (WIN CD, 3.negyedév)

A Chewy, Escape from F5-ről első ránézésre a DOTT jutott eszembe. (**Miért? VGAA a dolog? - CoVboy**) A sztori elég bonyolult: Chewyt elrabolják a Borkok egy másik bolygóra, az F5-re. Először segítenünk kell neki kiszabadulni. Ezután egy kollégánkat kell megtalálnunk, aki velünk együtt szabadult, de véletlenül 1500 évvel korábbra érkezett — és most a szobrai megtalálhatók Dél-Amerika titokzatos dzsungeleiben. Ehhez is elegendő egy 386DX40.(4. negyedév)

Az előző számban már hírt adtam a Domark **Tank Commander**jéről. A sajtóanyagból se derül ki, hogy valójában milyen lesz a grafikája: a képek fele igen ocsmány, a másik pedig igen szép. Mindenesetre 16 ember is játszhatja hálózaton át. A textúrázott tájat előre felderíthetjük helikopterrel. (Megjelent, CD)

Mike Singleton úr eddigi két sikeres Lords of Midnight-jának a harmadik része lesz a **The Citadel**. Sikerült békét teremtenünk Luxor, a Holdherceg szerepében Midnight földjén. De most új gonosz támad, aki túszokat gyűjtött be, és feltehetően ellopott egy nagyhatalmú gyűrűt. Hajrá! A '80-as évek elejének két legnagyobb sikerű kalandjának jön a harmadik része májusban PC CD-re.

Az **F1 World Championship Edition** egy kifejezetten Amigára megjelent Forma-1 szimulátor.

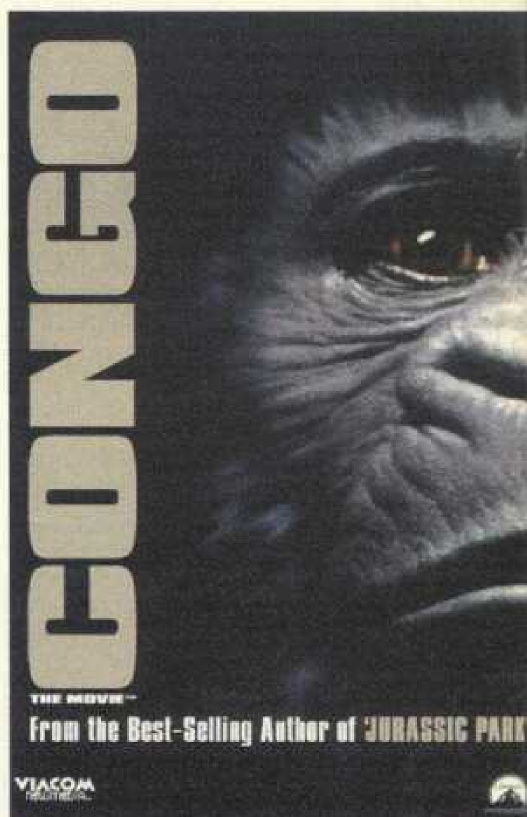
Az Absolute Zero egy sci-fi szimulátor, ami tulajdonképpen egy igen elvarázsolt rep. szimet jelent. Egy dolog a ledöbbentő: az 1024x768x256-os felbontás. Meg ami ebből még következik: az eddig ismeretlen grafikai színvonal. Jellemző, hogy PowerPC játék is. PC-n pedig bizonyos grafikai gyorsítóchipekkel működik együtt. Nagyon súlyos darab lesz májusban, CD-n.

Az **Orion Conspiracy** egy SVGA sci-fi kalandjáték, ahol a hátterek pedig kézzel festettek. (CD, április 21)

Örömmel jelenthetem, hogy az ECTS-n bár igen sok minden kint volt, mi mégis tudunk szolgálni néhány — egész pontosan két — olyan hírrel, ami nem volt kint:

Julian Gollopot és testvérét, Nicket még 8 bites gépekről ismerhetünk igen jó Chaos és Laser Squad c. programjaikról. A PC világot is megrázták X-COM c. programjukkal. Az előző beszámolóban olvashattatok már az X-COM második részéről, amiről nem voltunk túl jó véleménnyel. Ezt ugyanis a Microprose fejlesztette házon belül, az eredeti engine segítségével. Julian és Nick "csak" a kerettörténetben segített. Azonban az **X-COM3** már újra lesz írva, és nagyon sok újdonságot fog hozni! Sokat fog javulni a grafika — például 640x480x256-as felbontása lesz. Végre többen is játszhatják — soros kábel, modem, és hálózat várható. Hogy még élvezetesebb legyen, valamilyen fajta világszerkesztő is lesz benne. Azonkívül valós idejű stratégiai-csata részek kerülnek a programba — de ezek átkapcsolhatóak lesznek a szokásosabb körökre osztott rendszerre. Az egész játék fő vonása a nagyfokú rugalmasság lesz. Ezen felül nem-játékos karakterek is lesznek, akiknek megvannak a maga céljai egy jövőbeli megalopolisban. A kezelés a nehézkes menürendszer helyett drag-and-drop stílusú ikonrendszerrel lesz megoldva. Sajnos csak CD-re szánják — kis videófilmekben kapjuk a híreket, lesz egy teljes, agyonillusztrált UFOpedia is. Új hírlik, hogy karácsonyi ajándék lesz — ha lesznek képeink, majd visszatérünk a témára.

A SimTex igen jó stratégia programjait — Master Of Orion, Master Of Magic — eddig a Microprose adta ki, most azonban a New World Computing — Might & Magic — fogja szárnyai alá venni a **Mechlords** c. programjukat. A szokásos SimTex minőség egy Battletech stílusú környezetben. Egy új-feudális birodalom hercegévé kell válnunk kiváló katonai és polgári stratégiai érzékeink csillogtatásával. A játék indulásakor ki kell választani Házunkat, aminek megvannak a maga ellenfelei és maga előnyei. Az eddigi játékoktól eltérően innentől nem mi irányítjuk a tudományos fejlesztést, diplomáciát, és a katonai stratégiát. Helyettünk sokkal rátermettebbnek gondolt, számítógép által irányított személyiségek vezetnek — mindaddig, amíg be nem bizonyítjuk, hogy mi vagyunk a jobbak. Ehhez mindenféle küldetéseket kell végrehajtanunk, amelyek az egészen egyszerűektől — például egy bolygón bázis telepítése —, a majdnem lehetetlenig terjednek (mint például egy másik Ház létesítményeinek lerombolása). Minden küldetésre kapunk Házunktól némi pénzt, de sajnos némelyikbe saját pénzt is bele kell ölni a siker érdekében. Egész reálisnak tűnik, hát nem? A harc nagyon hasonlít a MOM csatáira — ami szerintem nem a legjobb, mert igen unalmas volt egy idő után. A fegyverek a MOO-ból kerültek át, no persze rengeteg továbbfejlesztés van. (Hej, azok a régi szép idők, amikor egy közepes csatahajóval le lehetett nyomni az Orion Őrizőjét...) Ha a SimTex Ház és a New World Computing Ház egyesíti erejét, akkor a stratégiai játékok univerzumának egyik legerősebb játékosává válnak.



Michael Crichton után szabadon: CONGO (Kíváncsi vagyok, hogy a Disclosure-t megszámítógépesítik-e? Mozifilm ugyanis már van belőle ('Zaklatás'), a jövő héten kezdik el játszani a mozik, Michael Douglas és Demi Moore főszereplésével.)

Végül egy kevés hardverhír:

A múltkori számban említettük a CreativeLabs **ShareVision PC3000** nevű kütyüjét. Hát valóban létezik, és "videokonferenciát" lehet vele tartani telefonon át, csak előbb a gatyánkat is ráfizetjük a hardverre — és utána bélyeg nagyságú, 10 fps sebességű mozgóképekkel leszünk megáldva.

VR-sisakokkal zárnám a beszámolót. Mik is ezek? Ha a két szemünk nem egészen ugyanazt látja, akkor mélységet fogunk érzékelni. Tehát a virtuális valóság illúziójához két különböző képet kell a szemünkhöz eljuttatni. Ilyen sisakból volt kint kettő, a Forte VFX 1, és a Virtual I/O i-glasses! névre keresztelt eszközök. A VFX 1 viszonylag alacsony árában, mintegy $1000-ben egy egyszerű irányító eszköz is benne foglaltatik. Ez tetszőleges 3 irányú mozgást képes érzékelni, de sajnos dőlést, fordulást nem, így csak egyszerűbb alkalmazásokhoz használható. A i-glasses! még olcsóbb, és még sokkal könnyebb is: úgy néz ki, mint egy túlméretezett napszemüveg. Itt magán a sisakon van egy hasonló detektor, mint amit a VFX1-nél a kézbe kell venni. Ez is csak három irányú szabadságot biztosít. (Vannak $10.000 kesztyűk, amik igazán hat szabadsági fokot biztosítanak, és a legkisebb ujjrezdülést is átviszik a gépbe.) Mind a két sisak hasonló LCD ernyőkkel dolgozik, 180x100-as felbontásban. Egyenlőre nem lehet jobbat csinálni, mert az ernyők átmérője 0.7 inch. (Ez nincs két centi)

Igazán sajnálom, hogy helyhiány miatt most véget kell vetnem a beszámolónak, hiszen még egy csomó olyan apróság nem került ismertetésre, ami ezért megérdemelné, hogy foglalkozzunk velük (nem baj, a jövő hónapban valószínűleg kitérek rájuk). Szintén nem fért bele ebbe a számba az az interjú, amit a számítógépes játékok egyik legnagyobb egyéniségével, Mike Singletonnal készítettünk az ECTS-en. Sebaj, majd talán a következő CoV-ban lemehet. Végezetül pedig szeretnék köszönetet mondani Bryannek azért a segítségért, amit az e havi News nagy részének az elkészítésében nyújtott. Viszlát legközelebb!

Bryan  *ChX*

NEWCOMER

Mivel már volt cikk róla a CoV-ban, most nem ismertetjük a kerettörténetet és az irányítást, inkább a teendőkre koncentrálunk. Mivel a játék rendkívül tág teret enged a cselekvésnek, gyakran a tennivalók időbeli sorrendje sem kötött, így nincs értelme egy "menj ide, vedd fel ezt..." típusú leírást késziteni róla. Célszerűbb inkább egy nagy adag tippet közölni, melyek ismeretében a játék végigjátszható, de ugyanakkor a játék és a felfedezés öröme is megmarad.

Eredetileg már megvan a gépkarabély szaktudásunk, ezért felesleges más lőfegyvereket vásárolnunk (drága pénzért) és ezekhez szaktudást fejleszteni. Kezdetben tökéletesen megteszi egy balta is. Ehhez a kézifegyver szaktudást *Sepp* tudja fejleszteni, miután a műszerész szaktudásunkkal megjavítottuk az óráját.

Jelvény nélkül az *őrök* nem engednek át a kocsma előtt. Jelvényt találhatunk az óvoda melletti zsákutcában tanyázó *punk*nál (miután lebaltáztuk), de szerezhetünk *Murdock*tól is rögtön a játék elején, ha megemlítjük neki, hogy: "Úgy hallottam bajom is eshet itt..."

A **Rocker Negyed**be csak rockerruhában lehet átmenni - egyébként balhézni kezdenek. Persze később az akadékoskodók "kiiktathatók", hogy ne kelljen annyi ruhát cipelni. Rockerruha a vegyesboltokban kapható.

Ha az óra, iránytű, Geiger-műszer és rádió tárgyakat kijelöljük hordásra, akkor ezek képe megjelenik a tárgyablakban és mindig az aktuális adatokat mutatják (kivétel a rádió, ez gőzöm sincs mire szolgál).

A temető nyugati sarkában találhatunk egy álkulcsot, a zárnyitás szaktudásunkat pedig a *kenderszívó* tudja trénelni, miután képzés felől érdeklődünk nála. Egyébként célszerű akit csak lehet megkérdezni a "képzés"-ről, így gyakran kibújik a szög a zsákból.

Ezt nem írom le mindig külön, de ha egy vásárláshoz vagy képzéshez pénzre van szükségünk, akkor többféleképpen is szerezhetünk: mehetünk dolgozni az **Agro Szekció**ba, illetve a **Telepen az Ültetvény**re, eladhatjuk a szükségtelenné vált felszereléseinket, fegyvereinket (ami boltban nem kapható, azt inkább tartsuk meg, ki tudja, nem lesz-e még szükségünk rá), de gyakran az áldozatainknál is jelentős összegeket találni. A **Rocker Negyed** északnyugati sarkában el van ásva egy csomó TNT, ebből is bátran eladhatunk néhányat, a jövőben gyakran fogunk még TNT-t találni. Ja, kártyázással is próbálkozhatunk.

Ha kellően fejlett a zárnyitás szaktudásunk, hozzájuthatunk végre egy Galil gépkarabélyhoz, ami a *hindu-kínai páros* házától északra levő zárt szobában található (itt is van némi eladható TNT).

Ha **Tim bárjá**ban szemügyre vesszük a zenegépet, egy csomó zenekar nevét láthatjuk rajta. A különös ritmusú zenéhez azonban csak a Run DMC passzol, így erről érdeklődjünk a jelenlevő *srác*nál. Végre megtudjuk, hogyan juthatunk szexlaphoz. Ha megvan, vigyük *Sancho*nak (a drogos spanyol), hiszen nála láttunk ilyesmit a falon. Erre valami falfirkáról kezd beszélni **Rene kaszinójá**ban. A falfirkákat csak akkor tudjuk szemügyre venni, ha kiirtjuk a kaszinóban tartózkodókat (kezdjük a nyálas franciával). A falfirka elolvasásához kell egy társ, aki ért a szövegfejtéshez, a széfben viszont találhatunk némi pénzt, valamint egy gyűrűt. A *puskagyűjtő kínai* szerint a gyűrűbe a W.L.Chang név van belevésve. Vigyük hát a **Rock Szalon**ban kártyázó kínainak, aki örömébe nekünk adja a Magnumját, képez kártyázásból, valamint elárulja, hogy a barlanglakóknak hasis kell. Hasist az **Agro Szekció**ban található növényekből (a *hindu* szerint indiai kender) tud *Julie* csinálni a **Céhben**.

Az **Óvodá**nál a gyereket akarjuk látni. Az ezt követő jelszót a kápolnában mondják meg, ha *Carlos*ról érdeklődünk. Ezután bemehetünk az óvodába és ha eleget adakozunk, a gyerekekkel is beszélhetünk. A srác beszél egy titkos lejáratról az **Agro Szekció**ban.

A kápolna pihenőszobájába bejuttató jelszót *Jones* testvér, *Murdock* tanonca árulja el, ha adakozunk az egyháznak. A pihenőszobában egy klipszet találunk. Ezt vigyük el *Beverly*nek (a **Rocker negyed** bordélyába) és felvilágosítást kapunk cserébe. Szintén ő beszél nekünk egy kis hízelgés után a kenyai barátjáról. A fiú az **Óvoda** mellett lakik és csatlakozik hozzánk, ha *Beverly*re hivatkozunk.

A szerzetesek kertjében találunk C vitamint, egy agyart, valamint a mediátornál jógi könyvet, miután panaszkodunk neki, hogy "Nem bírok a szigeten élni..." Itt van még elrejtve egy NYÁK is (ennek megtalálásához magasabb észlelés szükséges, jöjjünk vissza később valakivel).

A C vitamint adjuk **Tim bárjá**ban a skorbutos gnómnak, mire elárulja *Konchev* jelszavát. Őt a **Rock Szalon**ban találjuk magányosan iszogatni. Ezután már szóbaáll velünk és robbantani is tanít.

Az agyarért *Matt*, a **Céhben** lakó szobrász lesz hálás nekünk, s híreken kívül egy pajszert is ad. A pajszerrel ki tudjuk nyitni *Petrovich* testvér sírját, s miénk lehet a csuhája.

Az **Agro Szekció**ban a középső ólban felmászva találjuk meg a Geiger műszert. A fészerben csavarhúzóval leszedhető egy lemez, s ezután a műszerész szaktudásunkkal zárlatot tudunk csinálni. Ha végeztünk, a lemezt rakjuk vissza. Ezután az őrök már el vannak foglalva és nem veszik észre, ha a takarmányhalomnál keresgélünk. A talált betonlap a pajszerrel elmozdítható.

A barlangban egy leharapott kézen kívül találhatunk fegyvereket is, valamint egy titkos ajtót, mely a kúria börtönébe vezet. A börtönben levő foglyoktól információkat kapunk és *Sheila* csatlakozik is hozzánk. Az ismert úton hagyjuk el a barlangot, de előbb a kapcsolószekrényben csináljunk újra zárlatot, hogy feltűnés nélkül ki tudjunk mászni. Ha *Sheila* magára ölti a csuhát, az **Agro Szekció** elhagyásakor nem kell harcolnunk.

Sheila képes megtalálni a NYÁK-ot a kertben, s ő tudja elolvasni a kaszinó falán levő szöveget is. Ebből tudjuk meg a jelszót a vadásztáborba.

Az *Ezredes* negyedének orvosa képez elsősegélyre, *Jeffrey* a vadász pedig puska-szakismeretre. Neki van eladó fegyvere is.

Ha a puskagyűjtő kínait megajándékozzuk egy vadászpuskával, némi információt kaphatunk a temetőről.

Ha visszamegyünk az **Agro Szekció**ba és elintézzük az őröket, a szerzetesek bezárkóznak. TNT-vel kopogjunk be hozzájuk, így nem okoznak több galibát. A *fiatal szerzetest* engedjük el, ekkor beszél nekünk egy csapdáról. Ha lemászunk a kötélen a verembe, rakétákat, boronruhát és egyéb fegyvereket találhatunk. A másik szobában egy kis pénz vár ránk.

A **Rocker Negyed**ben adjunk a *koldus*nak 50 creditet, s ezek után már készségesen ad felvilágosítást.

Nézzük meg a sztriptízshowt, majd szabadítsuk ki a lányokat. Pénzt is kapunk, a pincében pedig a fegyvereken kívül egy térkép is van. Ha ezt a térképet odaadjuk a vadászoknak, szintén beengednek (fontos, hogy az aranyat ne ássuk ki előbb, mert esetleg ellopják).

A **Rock Szalon**ban találunk egy levelet. A címzettje *Sintér* - aki "mindég" szivart rág, ahogy *Konchev* mondja - a kiégett háztól északra lakik egy társával. Ha átadjuk neki a levelet nem lesz kedvesebb, de érdekes dolgokat mond egy bizonyos *Heckermann*ról. Ha kinyírjuk *Sintér*éket, találunk náluk többek között egy *bőrtérképet* a mocsárról.

Ha *Ruth Caine*-t kiszabadítjuk, elárulja a jelszót a *Királynő* palotájába.

A bordély közelében lakó két fickónak mondjuk, hogy jövevények vagyunk, mire üzletet ajánlanak: *Karlson* fia kell nekik. Fogalmam sincs ki ő és hogyan lehet elhozni, így inkább törjünk rájuk. Találunk egy szép összeget, egy térképet, valamint *Darren Perry* naplóját (róla és *Axel*ről a **Rock Szalon**ban hallhatunk egy beszélgetést). A térképet megtekintve egy új helyszín tűnik fel.

Ha a jógi könyvet odaadjuk a hindunak, megtanít a telepátia alapjaira. Vigyázat! Ez csak akkor lehetséges, ha már zsenik vagyunk! Így megtudhatjuk a vegyesboltos nevét. *Allister*nek mutatkozzunk be ezen a néven, s így beenged. Amikor nekünk esik fenyegessük meg, mire elárulja a széfe kódját, valamint a jelszót az **Uradalom**ba. Egy gombot is találhatunk, ezt hagyjuk békén, mert egy csapdát működtet. A szoba elhagyásakor harcolnunk kell!

A vadásztáborban megtaláljuk a már említett *Heckermann*t, aki rögtön csatlakozik hozzánk. Ezután az itt élők már kevésbé lesznek beszédesek, így inkább előtte faggassunk ki mindenkit. Egyébként *De Clerk* képezni is tud mászásra és nyomkövetésre, az *orvos*nak pedig van egy védőoltása a **Telep**re. Mindenkit oltassunk be!

Az oltás után különös látomásunk támad. Hasonlót tapasztalhatunk egy pohár Beetlejuice elfogyasztása után is, valamint ha engedünk *Sancho* unszolásának és narkózunk egyet. Mintha valami elnyomott emlékek törnének fel ilyenkor... Ja, elgondolkodtál már rajta, hogyan gyilkoltál puskával, amikor nincs is ilyen szakértelmed? Lehet, hogy itt semmi sem az, aminek látszik?

Mielőtt elmennénk a **Telep**re, célszerű csináltatni egy portrét *Jürgen*nel, mert később már többe kerül.

A **Telep**en *Sarah* csatlakozik hozzánk, ha megígérjük, hogy kiszabadítjuk az öccsét.

Rhea Walthers megkérne, hogy szabadítsuk ki a barátnőjét, *Sheilát az Ezredes* börtönéből, de ha már velünk van egyből egy Ingramot ad.

A vudu szentélyben találunk egy porcelánt, valamint a Legvégső Hatalom nevét. Ezt *Sarah* öccse, *Russ* tudja majd elolvasni.

Theresa, a *jövevények* fogadója meggyőzésből trénel és érdekes dolgokat mond a *Remeté*ről, valamint *Gwendoline*-ról.

A *doktor* az orvosi tudást fejleszti, az *öreg* a telepátiát, a *fegyverboltos* pedig a robbantási és gépkarabély szakismeretet. Nála érdemes lőszer után is érdeklődni.

Sonja papnő házában irtsuk ki a csavargókat, s a kép mögött egy erszényt és egy epromot találunk. Az erszény *Janeté*, a használtcikkkereskedőé. Nála lehet venni bomberdzsekit, ami *Felix* kártyabarlangjába kell a belépéshez.

Felix és a barátnője, *Marion Fischer* ellenszenves nácik és hamiskártyások, de a csaj ad néhány érdekes ötletet, pl. hogyan lehet bemenni a pusztába lakó nőhöz.

A *magányos nő* nagyon ronda, de miután adunk neki elég pénzt arcműtétre, beszédessé válik és még sminkelni is tanít.

A *martalócok*hoz nekem csak erőszakkal sikerült bejutnom, mindenkit meg kellett ölnöm. A vezérükből sok információt nem lehet kihúzi, mindig csak a szexen jár az esze. Találunk rengeteg lőszert és csúcs fegyvereket, valamint egy áldozati tőrt és egy fémlemezt (vészhelyzet ellenőrző panel?).

A **Telep** ültetvényének délnyugati sarkában egy nyakék található, ha odaadjuk *Tosyk*onak, szóbaáll velünk. Ha minden felszerelésünket átadjuk a csapatnak, bemehetünk vele a házba egy kis szexre. Miután elaludt vegyük el a fegyverét és nézzünk szét a széfben. A sav elrondít ugyan, de találunk egy hegesztőpisztolyt és hegesztőelemet. A zár így már leolvasztható, az ábrázatunkat pedig az *arcsebész* tudja renoválni a portré alapján. Amikor kijövünk harcolni kell, de így már hozzájuthatunk legalább a szomszédban levő bőrhöz (emberbőr?), amiért a **Céh**ben a *cserző* sokat fizet.

Ha átmegyünk a **Telep** másik negyedébe, *Sheila* maszkolja el a férfiakat nővé. Úgy tapasztaltam könnyebben megy, ha karkötőt vagy klipszet viselnek. Makeup kit *Janet*nél vásárolható.

A vegyesboltban megtaláljuk a **Múzeum** riasztórendszerének kapcsolóját. A csapat villámgyors tagja ki tudja kapcsolni. Ezután a **Múzeum**ban a pajszerrel a szobor elmozdítható és kötélen le lehet mászni. A leolvasztott ajtókat nem lehet kinyitni, ám egy ládában antirad (sugárvédő) ruhákat találunk.

A *patikus*nak adjunk egy G-111-et, mire elárulja a *járőr* jelszavát. Szabad az út!

A kocsmában a falra van felírva a *papnő*höz vezető jelszó. A *görög nő* meggyőzhető, sőt ha megcsókoljuk érdekes infóval szolgál a palota riasztórendszerét illetően. A másik szobában *álló őr*nek mondjuk, hogy egy férfi van kint, s így felvehetjük a dartot.

Rövidke képregény a játékban ránk váró kellemes és kellemetlen találkozások néhány alanyairól



A *barlanglakók*nál csináljuk meg a vezetéket a hegesztőpisztollyal (közben viseljük az antirad ruhát!). Hálából adnak egy gumicsónakot is egyéb dolgok mellett, a hasist adjuk *Cerioni*nak, s cserébe fejleszti az észlelésünket. A nyugati járatban egy ID kártya található. A konyhában van egy inteligencia központ (hasonlókat találni minden elpusztított androidban, de nem tudom jók-e valamire. Az egyik baziliszkusz alatt egy kőlap van, mely fegyvereket rejt.

A gumicsónakkal és légpatronnal bemehetünk a mocsárba, de előtte mindenki vegyen fel gázálarcot. A keleti bejáratot használjuk és kerüljük el a mocsár közepét. A barlangban osonjunk *Rave* háta mögé, s üssük le. Kegyelmezzünk meg neki (bármit is mond *Hans*), így elmondja a *Királynő* drogműhelyének kódját. Találunk még egy kontrollkártyát, a másik szobában levő láda védelmét hatástalanítja. A ládában van egy csapda, fejdísz, stb. A fejdíszért a *Telep parancsnoka* elég jó pénzt fizet.

A *Királynő* palotájába a *Ruth*-tól hallott jelszóval tudunk bejutni. A riasztórendszert tegyük tönkre a darttal. A fegyverraktárakban töltsük fel készleteinket - a rohampáncél különösen jól jön. A *Királynő*t egy villámgyors csapattag tudja kivonni a forgalomból, s így *Russ* már kiszabadítható. A drogműhelybe a *Királynő*nél talált kódkulccsal mehetünk be, a számot *Raven* árulta el. Odabent egy kontrollkártya található, ha használjuk a műszerész tudásunkat. Kifelé menet felesleges harcba bonyolódni, egyszerűen fussunk el.

Miután *Russ*-t nővé maszkoltuk, látogassuk meg a *Papnő*t. Sok érdekeset nem találni itt, de ha eltesszük láb alól, lemehetünk megnézni a gyűjteményét. Nicsak, itt van egy rádió és egy mikroöngyújtó. Valaki említette, hogy ez remek fegyver androidok ellen...

Russ el tudja olvasni a vudu szentélyben levő feliratot. Adjuk ezt a választ a **Rocker Negyed**ben a Legvégső Hatalom kérdésre, ekkor beengednek. Ha okosan viselkedünk elhozhatjuk a mintás követ. Ez alapján tetováltassunk ki mindenkit az **Uradalom**ban, s a földalatti vudu telep megnyílik előttünk. A két ajtó között osonva lehet átjutni. A *pap*pal mindenképpen meg kell küzdenünk, csak így vehetjük fel a gyémántot és a zanzát. Menjünk le a lifttel, s odalent szabadítsuk ki a *doki*t (valószínűleg ekkor már nincs szabad hely, így *Hans*ot célszerű még odakint szélnek ereszteni) és vegyük fel a medált. Mivel a lift már nem használható, robbantsuk fel a vízcsapot TNT-vel és meneküljünk a gumicsónakkal. Odafent kaszaboljuk le a *hívek*et és vegyük magunkhoz a korbácsot. Ha újra le akarunk jönni, az áldozati tőr nyitja a kaput.

A korbácsot vigyük az **Uradalom**ba ajándékként *Karlson*nak. Találjunk ki egy mesét egy lázadásról, s számíthatunk némi jutalomra. Innen azonban nem tudtam tovább jutni, csak miután kiirtottam az **Uradalmat**. A trón mögötti lejárat egy drogműhelybe vezet, szép pénzeket lehet ennyi narkóért kapni. Az ajtón továbbmenve viszont a fegyverraktárba jutunk.

Az elhagyott faluban van egy sima fekete monolit. A gyémántot beillesztve a monolit mélyedésébe egy lejárat nyílik ki. Odalent a gyémántot átadhatjuk az őrnek, később úgyis visszakapjuk. *Styrk* nagyon megőrül a medálnak, hálából tréneli a telepátia és orvosi szaktudásunkat. A zanza is igen meghatja. *Joshua* a rakétavető szaktudást tudja trénelni, *Attila* pedig szívesen csatlakozik hozzánk. Az idegenek vezetőjét kérdezzük *Marcos*ról, s máris megtudjuk a kulcsszót.

A **Rock Szalon** raktárában *meditáló kínait* ha meggyőzzük, egy érdekes történetet hallhatunk tőle. Keressük meg a sziklát és ássuk elő a lézerpisztolyt. Egyúttal *Raven* csapdáját is elhelyezhetjük a forrás mellett, ahol a rágcsálószert találni. Hagyjuk ott, amikor belesétál a pele valakinek a csapatból "eszébe jut" a csapda, s ráérünk ekkor visszamenni érte. A pelét vigyük el a remetének, s ő fejleszti a szövegfejtés tudásunkat.

Darren Perry jegyzetfüzetében szerepel a jelszó, melyel *Axel*hez bemehetünk. Adjuk oda neki a füzetet, s miután meggyőződik ártatlanságunkról beengedi *Marcos*hoz is. Tőle elkérhetjük *Murdock atya* füzetét, ha megmondjuk az *idegen*től hallott jelszót. A füzet ismeretlen nyelven íródott, de mi tudunk egy tolmácsot a **Telep**en. *Gwendoline* a tudományos szöveget nem érti, csak egy szót ismer föl, de nekünk ez is elég.

*Marcos*hoz be lehet jutni egy barlangrendszeren keresztül is, amely az *Ezredes* negyedének bejáratától északra, egy kő alatt nyílik, ám ekkor a füzetet csak erőszakkal tudjuk elvenni és ez nem túl elegáns megoldás. A **Kapunál** előbb használjuk a csavarhúzót, majd a computer szaktudást, s az ajtó feltárul - majd miután bementünk, rögtön be is csukódik. Odabent találhatunk néhány elgondolkodtató dolgot. Szedjük össze a relét, a kondenzátort és a tranzisztort, valamint a robottól a sokkolót. Ha valamelyik ajtót nem tudjuk kinyitni, próbálkozzunk az elektronika szaktudással, ha így sem megy, jöhet a TNT. Egy helyen csak kötéllel tudunk átjutni a csapdán, egy másik szakaszon pedig magunkra kell ölteni az antirad ruhát. A védelmező ellen csak a lézerpisztoly (*Attila* ért hozzá), rakétavető és sokkoló használ. Az utolsó szobában használjuk az összegyűjtött elektronikus alkatrészeket, s a panelt megjavítva a kijárat szabaddá válik. Kifelé jövet a meghibásodott robotot elektronika szaktudással lehet hatástalanítani.

A *pelés öreg* elárulja még nekünk a temetőben levő használhatatlannak tűnő fogantyú rejtélyét is: legalább öt embernek kell eléállnia, s egy kötelet kell rákötni, hogy a visszaút is biztosítva legyen. Ha így teszünk lejutunk egy barlangba, ahol egy elhagyott sírban fegyvereket és páncélt találunk. Egy másik fülkében pedig a fal résében egy viperán kívül a bronzfiú ujját is megtaláljuk. Miután felmentünk a temetőbe, csavarjuk vissza az ujjat a helyére és máris elérhető egy titkos rekesz, melyben egy különös üzeneten kívül egy CPU is lapul.

Mielőtt bemennénk a **Kúriá**ba, célszerű kicsit feltuningolni a fegyveres szakértelmeket. *Shara* tanulhat rakétavetést, *Russ* legcélszerűbben kézifegyverekre képezhető (a sokkoló ideális fegyver a tejfeles szájú kezében), a többieket pedig lássuk el M-200-assal, G-111-el a szakértelmüknek megfelelően. Odabent kemény dolgok várnak ránk...

A **Kúriát** délről közelítsük meg, az aknákat pirotechnika szaktudással lehet hatástalanítani. A jelzett helyen átmászhatunk a falon, s innen már nincs visszaút! Odabent beszélgessünk el az *Ezredes*sel, majd vegyük fel az ál kódkulcsot. Az őröket le kell mészárolni, az egy ilyen profi halálosztagnak nem jelenthet gondot. A lőszerraktárban megtaláljuk a lejáratot, mely az ál kódkulccsal nyitható.

Odalent egy szeméttárolóban találunk egy használható energiatárat (lézerpisztolyhoz), majd sor kerül a szembesülésre a valósággal, s a végső összecsapásra. A harchoz nem adok tanácsokat, mindenki taktikázzon kedvére, amíg rájön a helyes stratégiára.

Az egyik szobában lézerfegyvereket és űrpáncélokat találunk, a másik helyen pedig egy számítógép képez lézer és szövegfejtés szakismeretre. Tréneljük a csapatot, míg mindenki 4-5 szintű lesz, így már van esélyünk a robotok ellen. A műhelyben egy cartridge-t rakhatunk össze A NYÁK-ból, epromból és a CPU-ból. Az inteligencia központ tesztelőben érdekes adatokat tudhatunk meg egykori android ellenfeleinkről, *Johnson* szobájában pedig a számítógépből megtudhatjuk a végleges igazságot a **Sziget**et illetően. (Természetesen a számítógép jelszava van *Murdock* füzetében.) Innen tudhatjuk meg a vasútállomás ajtajának kódját is, ez egyébként a falra is fel van írva.

A bázis másik felében szigeteljük a zárlatos vezetékeket a porcelánnal, valamint keressük meg a jelszót az egyik irodában. A jelszó a számítógéphez jó, amely a személyekről tud információval szolgálni. Ugyanez képez műszerész és elektronikai szaktudásokra is. A délnyugati sarokban levő felvonót elektronika szaktudással lehet megjavítani.

Az alsó szinten a számítógép mellett egy ID gyűrű található, ez a biokertészetet nyitja. Odabent egy ajtónyitó kódot találunk, mely a laborba biztosít bejárást. A labor jelölt szobájában használjuk a biotechnika szaktudást és sejttenyészetet találunk. Egy másik szobában a computer szaktudás segítségével újabb ajtókódot szedhetünk ki a számítógépből. Az EMIA beültető a computer szaktudással EMIA "kiültetővé" alakítható át. Ezután használva a tenyészeteket, minden csapattag megszabadítható a ketyeréjétől, s egyúttal fény derül az illető valódi múltjára is. A röntgenszobában ellenőrizhetjük a műtét sikerét, a regenerálógéppel pedig harci sérüléseinket orvosolhatjuk.

A reaktorhoz az ID kártyával mehetünk át. Az ellenőrzőszobában levő kapcsoló nem igazán tudom mire szolgál, de sebaj, kapcsoljuk be. A szomszéd szobába legegyszerűbben plasztikkal juthatunk be. Odabent egy lézerdiszket találunk.

A laborban megtudott kóddal most már bemehetünk a parancsnoki hídra is. A jobb oldali szobában a lézerdiszk tartalmát tudjuk leolvasni, a bal oldaliban pedig a börtön ajtaja nyitható ki a cartridge segítségével. A börtönben egy magyar pilótalányt találunk, valamint két plazmavetőt. Ezekkel a fegyverekkel már a Dragonovokat is legyőzhetjük, így bejuthatunk a kapcsolóhoz, mely a liftet helyezi üzembe. A lifttel a hangárokhoz jutunk, ahol szerencsére maradt még hajó a számunkra. Irány a Föld!

Kit miről kérdezzünk?

Peter Waarden: orvos, Jürgen, jelvény, sziget
Timothy Banks: sziget, Murdock, Karlson, gnóm, kapu, Rock Szalon
Guido Ferreri: M200, képzés, kúria, Murdock, temető, Caldyn, Ezredes
Semir Jafar: Murdock, USA, Telep, Kína, kender, Ezredes, Sepp, képzés
Jeffrey Hawk: mocsár, sziget, fegyver, kapu, arcsebész, vadásztábor, démon, vadon, Murdock, Jürgen, képzés
Sepp Riegler: Amanda, Telep, sziget, Karlson, drog, ezredes, börtön, Carlos, Marcos, Murdock, Jürgen, Allister, Ruth
Louis Arbey: Caldyn, sziget, Murdock, Jones, temető, Petrovich, Agro Szekció, munkabiztos, kert, Carlos
Millie Simpson: drog, Christos, Beverly, Telep, Királynő, Rene
Beverly Miles: Telep, Királynő, Mnogo, McRonald, Millie, Parancsnok, Ruth
Samuel Preston: sziget, martalóc, Wilder, Allister, Karlson, Axel, Perry, Ezredes, Céh, olasz
Ruth Caine: Telep, Királynő, Rene, Karlson, Jeffrey, Sancho, Guido, Sarah, Ruth, Caldyn
Ivan Konchev: bétel, sziget, TNT, Axel, Perry, Sintér, kapu, Céh, beetlejuice, Felix, Chang, Karlson
Heinrich Klein: képzés, sziget, Karlson, Telep, barlanglakó, Murdock, android, Főnök
Theresa Bradford: remete, sziget, Raven, Királynő, palota, Papnő, Főnök, Parancsnok, Gwendoline, amazon, képzés, Kígyóbűvölő
Axel Wyndham: Marcos, Karlson, Murdock, Ezredes, Wilder, Céh, Agro Szekció
Fabricio Cerioni: sziget, kapu, Telep, varánusz, város, temető, Cerioni, képzés, Főnök, android, vezeték, barlang
Max Jordan: sziget, idegen, Telep, Theresa, kapu, Város, Raven, pele, Froster
Quar (Mr. Slime): sziget, kapu, tölcsér, monolit, Perry, Marcos, idegen, vudu, Daryk, Neryk, Luar, Stryk
számítógép: Sziget, TWM, EMIA, Claude Fabier, Ian Johnson, adam Richardson, alfred Thorn, Caldyn, Neil Quiot

Mint azt mindenki tudja , a játék fantasztikus, észbontó és tényleg csak jót lehet róla mondani. Egyetlen dolog van csak, amit nem értek igazán: egy magyar nyelvű kalandjátékhoz miért kell angol nyelvű zárószöveget írni? (A bevezető benne van a kézikönyvben is, így ez kevésbé zavaró.) Talán elképzelhetetlen, hogy van még Magyarországon olyan személy aki nem perfekt angol? Azt hiszem pont nekik készült ez a program, hiszen angolul értők remekül el tudnak szórakozni a külföldi készítésű játékokkal is. Biztos vagyok benne, hogy mások is értetlenül állnak a dolog előtt és sokan fogják még ostorozni a készítők ezen döntését. Az angolt alapfokon sem értők kedvéért most közlöm a zárószöveg fordítását (sajnos én sem dicsekedhetek magasszintű nyelvismerettel, így az esetleges pontatlanságokért előre is elnézést kérek!)

Visszatértél a Földre, ahol a sajtó világméretű botrányt robbantott ki a történeted nyomán. A különböző kormányzatok és közösségek nyomására a TWM mű-

Már megint egy barátságos emlős háziállat akadt az utunkba



ködését azonnal felfüggesztették és a Caldyn űrállomást felszámolták. Az ügyben, visszamenőleg, minden felelős személyt nyugdíjaztak.

Claude Fabier, a TWM vezérigazgatója egy öngyilkos cselekedetre határozta el magát és elrendelte, hogy különítsenek el egy nagy területet a washingtoni főhadiszállása körül, készítve egy teljesen elszigetelt populációt a további tervei számára. Senki sem léphetett be arra a területre és meg tudtak előzni minden próbálkozást. Ian Johnson eltűnt...

Biztos vagyok benne, hogy a játék még tartalmaz fel nem derített meglepetéseket. Például mire jók egyes tárgyak (rádió, kontrollkártya, cateye, intelligenciaközpontok stb.) Vagy mi van, ha nem szedjük ki az EMIA-kat és úgy próbálunk meglépni? Megannyi kérdés...

Végezetül elismerés illeti a játék védelmét is. Tényleg komoly fejtörést okozhat az illegális másolatok készítőinek. Igaz, egy 1989-ben megjelent könyv ismerteti ezt az eljárást és közöl egy nyúlfarknyi programot is, mellyel a védelem reprodukálható a másolatokon. A könyv címét inkább nem közlöm, elvégre ez itt nem a reklám helye... Ja, mielőtt bárki a rendőrségre rohanna, elárulom, hogy nekem gyári példányom van (mint mindenkinek - nem igaz?)

A Város

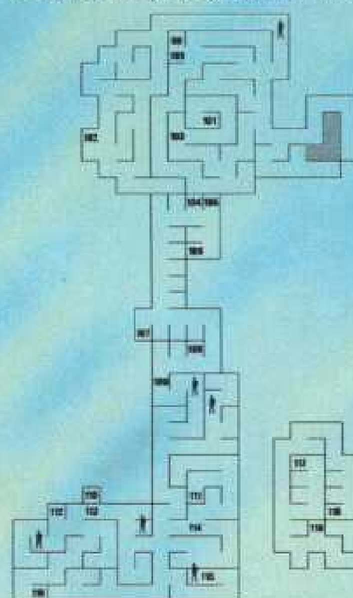
1. Lágy talaj, 10 db elásott TNT
2. vegyesbolt
3. Millie Simpson
4. Christos bordélya
5. Hunky Punky Shop (Szabó Benedek)
6. Felix kártyabarlangja, Marion Fisher is itt van
7. golyóálló mellény
8. Beverly Miles
9. bejárat a céhbe
10. Sintér (Alfred Thompson) és Victor Van Rijn. Puska és bőrtérkép található náluk
11. kinyithatatlan lejárat, a szekrényben makeup kit
12. balta, 1500 credit
13. McRonald snack bárja
14. Stuart Clair fegyverboltja
15. csapdával védett doboz
16. meditáló kínai
17. balta, pénz
18. az Uradalom bejárata
19. Lev Peshetnikov, tetováló
20. lábnyomok vezetnek az 1. helyszínre
21. söntés, beetlejuice
22. Ivan Konchev
23. Michael Radeau, őr
24. Axel, lejárat Marcoshoz
25. Matt Rice, szobrász, pajszer van nála
26. Jose Orlando, bőrcserző
27. sztriptízbár, titkos pince, benne ládában térkép, Magnum, gránát
28. két rocker Axelről beszél (Ray Harrison, Stephen Queen)
29. Rock Szalon bejárata, zenegép, levél
30. két kártyás (egyikük Wang Lao Chang)
31. Samuel Preston, koldus
32. Julie Bertrand, hasiskészítő
33. Johnnie B. Goode szobra
34. a sztriptízbár őrei
35. Wilbur Monty, fegyverboltos, Galil, Slayer
36. rockerruha nélkül belénkkötnek, pénz van nála
37. Itt csak Karlson közeli ismerőse mehetne át
38. Lennart Karlson, lejárat a trón mögött
39. vudu hívő, mintás kő
40. Matthew Abrams, arcsebész
41. drogműhely, narkó
42. fegyverraktár, Slayer, M-200 stb.
43. Ruth Caine
44. Carlos Pereira, óvodavezető
45. kölykök (Tommy, Johnny)
46. Mnogo
47. jelvény és óra van nála
48. kápolna (Louis Arbey és Seamus O'Connor)
49. pihenőszoba, klipsz
50. William Blake, meditátor, jógi könyvek
51. a bordély őrei
52. golyóálló mellény, C4
53. Nathan Allister, széfben narkó
54. C vitamin
55. két sötét alak (Frank Winston, Ronald Clayton), a trezorban Perry füzete, térkép, 10000 credit
56. Milan Spesich, orvos, elsősegély képzés
57. NYÁK
58. Galil, TNT, gránát stb.
59. Jafar Semir, kenderszívó, zárnyitás képzés
60. agyar
61. Li Juen Tang, puskagyűjtő és Dalip Surinder, botanikus jógi
62. Brian Fox, rap rajongó
63. Patrick Jones, szerzetes
64. jelvény nélkül nem engednek át
65. Timothy Banks, kocsmáros és a gnóm
66. Peter Waarden a jövevények fogadója
67. Phil Murdock, pap
68. Guido Ferreri, fegyverboltos
69. Jeffrey Hawk, vadász
70. Sepp Riegler, itt egy rossz óra
71. a kúria bejárata
72. Van Krieg ezredes, ál kódkulcs van nála
73. vegyesboltos, Allister barátja
74. Horace Chandler, sírásó
75. Jürgen Thaeler, festő
76. lőszerraktár, titkos lejárat
77. a fal itt átmászható
78. krematórium, 2 db hegesztőelem
79. kapuőrség, boronmellény
80. kinyithatatlan börtönlejárat
81. Rene, kaszinótulajdonos, a széfben gyűrű és pénz
82. kártyaszalon két kártyással, a falon felirat
83. bejárat az Agro Szekcióba, munkafelügyelő
84. Walther pisztoly
85. Sancho Gomez, drogos spanyol
86. Geiger műszer
87. álkulcs
88. kígyómarás
89. munkahely
90. bronzfiú, a titkos rekeszben CPU
91. Ibrahim Maher és Laurence atya, a veremben boronruha, Slayer stb.
92. fiatal szerzetes, pénz
93. drótvágó, franciakulcs, vezetékek a lemez mögött
94. a takarmány alatt lejárat
95. kender
96. Petrovich testvér sírja
97. a kölány
98. a fogantyú lejáratot nyit

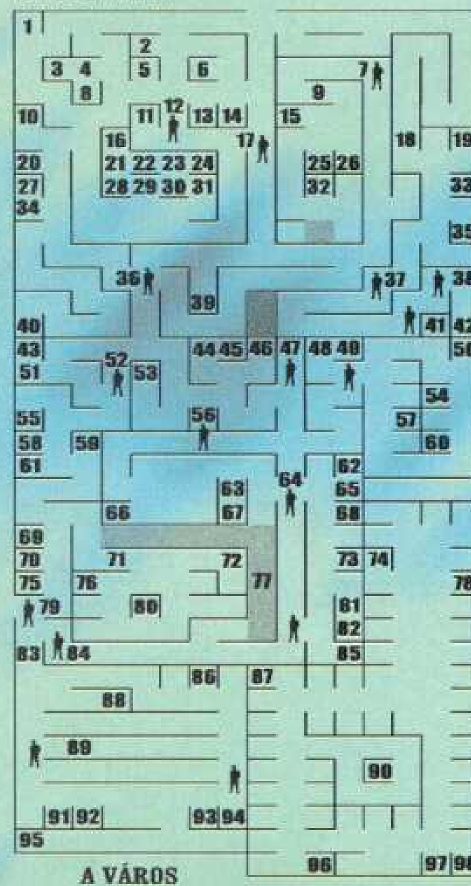
A Város alatti barlangok

99. feljárat Axelhez
100. lábnyomok vezetnek a 103-ra
101. Marcos Juarez
102. feljárat a falon kívül
103. titkos átjáró
104. Sheila Redgrave
105. Bhivzali, tetovált vudu hívő
106. Marcos régi cellája
107. feljárat a kúriába
108. Jessica Downing
109. titkos ajtó
110. a szerzetesek veremcsapdája
111. feljárat az Agro Szekcióba
112. az álfal mögött kapcsolószekrény
113. lyukak a fal alatt
114. leharapott kéz, nyomok vezetnek a 113-ra
115. elásott magnum, gránát, kőbevésett térkép
116. leomló mennyezet
117. a fal résében vipera és a szobor bronzujja
118. a sírban rohampáncél, lőszer stb.
119. feljárat a temetőbe

A Telep

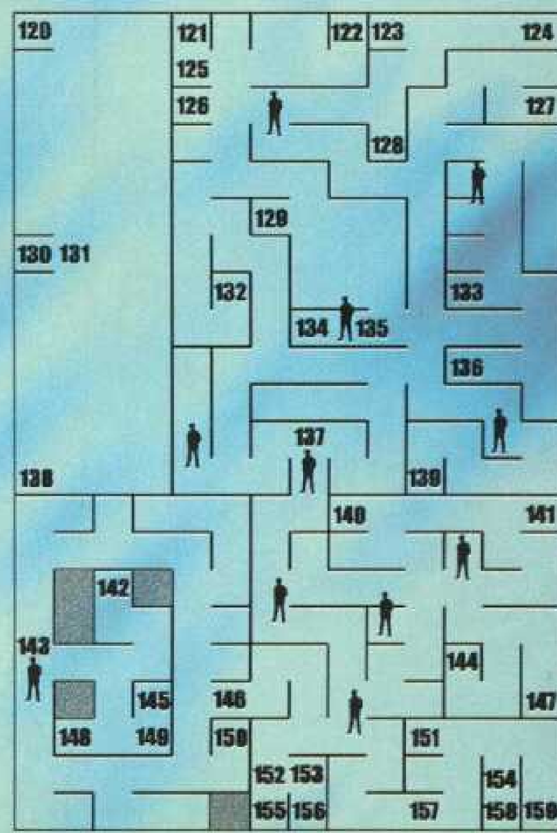
120. a néma fiú
121. egy bőr
122. Arkhana Singh, a Kígyóbűvölő
123. vudu szentély, benne porcelán és a Legvégső Hatalom neve
124. Rhea Walthers, Sheila barátnője
125. Eispeth Cooper, az ültetvény Főnöke
126. Joana Pebbles
127. a Parancsnok, itt egy körözvény
128. Chen San-Liang, doktor
129. Theresa Bradford
130. a széfben hegesztőpisztoly és hegesztőelem
131. Tosyko Natsume őrhelye
132. Sarah Warren
133. Fatime Fahrin, fegyverboltos
134. a kép mögött eprom és erszény
135. csavargónők Sonja papnő házában
136. Janet Howard használtcikk üzlete
137. boronruha (ha jól emlékszem)
138. nyakék a szemét alatt
139. Heinrich Klein
140. Silvia Caillou vegyesboltja, a falon kapcsoló
141. Gwendoline Hen, a tasmán tolmács
142. fegyverraktár: rohampáncél, lőszerek stb.
143. kifelé jövet futni kell!
144. Julia Morini, orvos
145. itt raboskodik Russ Warren
146. a Palota bejárata, hangszóró a falon
147. Múzeum, a szobor mögött lejárat
148. droggyár, kontrollkártya
149. Elisabeth Finley, a Királynő, nála a kódkulcs
150. a riasztó kapcsolópanelja
151. Aabel Norton, fogoly
152. kocsma a Hasfelmetszőhöz, a falon felirat
153. Elena Kuznecova, itt egy dart
154. Cathrine Rider, dajka
155. Aspasie Vafiadis
156. Crystal Eye
157. bejárat a Papnő házába, kifelé futás!
158. Sammy
159. a Papnő, a pincében rádió és mikroöngyűjtő


A VÁROS ALATTI BARLANGOK



A VÁROS

A TELEP



A Kapu
160. ösztöke
161. hegesztőpisztoly
162. visszafelé jövet egy meghibásodott felkutató
163. energiatár
164. tranzisztor
165. RPG
166. veremcsapda
167. relé
168. a kapcsolószekrényben kondenzátor
169. megjavítható ajtónyitó panel

Az erdő
170. lábnyomok vezetnek a 171-re
171. délre barlanglejárat
172. elásott lézerpisztoly
173. a nagy szikla
174. pele "nyomok"
175. boronruha, pénz

A vudu-barlang
176. Philipp De Wolf
177. feljárat az erdőbe
178. egy kenyai hívő és egy korbács
179. Georgi D. Orlov, fogoly orvos
180. medál a maradványokon
181. vízcsap
182. osonva lehet átjutni
183. kígyómarás
184. vudu pap, zanza és gyémánt
185. szobrok a bejáratnál
186. vudu hívők, áldozati tőr

A mocsár
187. rovarcsípés
188. a csónak itt elsüllyed
189. pókcsípés
190. lejárat Ravenhez
191. a ládában fejdísz, csapda
192. White Raven, itt egy kapcsoló
193. feljárat a mocsárba

Az elhagyott falu
194. fekete monolit, lejárat az idegenekhez
195. légpatron
196. Luar fegyverboltja, C4, TNT, RPG stb.
197. Mr. Slime (Quar)
198. feljárat a faluba, itt egy csapda kapcsoló
199. Joshua Palmer, Kiss Attila
200. Stryk
201. Neryk

A buckák
202. Max Jordan, remete
203. felmászni a buckára
204. törött csővezeték
205. ide vezetnek a lábnyomok
206. Martin Kessler
207. inteligencia központ
209. George Williams
210. őrség
211. Fabricio Ceroni
212. őrzött raktár, gumicsónak, cateye stb.
213. Alexander Snegov
214. ID kártya
215. a szikla tetején kapcsoló
216. lábnyomok vezetnek a 205-re
217. feljárat a buckákhoz
218. kőlap alatt TNT, Slayer

A vadásztáborban
219. Őrök a vadásztáborban
220. pajszer
221. Angus White, boltos
222. Zorica Mandich
223. veremcsapda, nyomok vezetnek a 226-ra
224. Neil Bells, orvos
225. Hans Heckermann
226. Paul de Clerk

A martalócerőd
227. Lucia Fernandez, itt egy fémlemez és egy áldozati tőr
228. fegyverraktár: C4, M-200, G-111, boronruha stb.

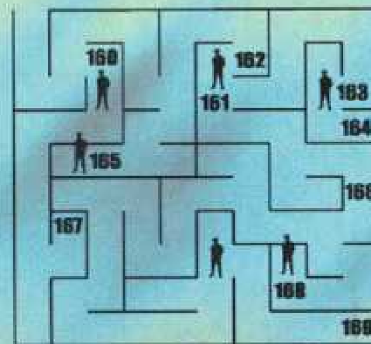
A magányos kunyhó
229. elásott arany
230. nyomok vezetnek a 229-re, viperamarás
231. Marta carpenter

Az űrállomás
232. a kapcsoló a 233. felvonót indítja
233. lift a hangárokhoz
234. zárlatos vezeték
235. lézerlemez leolvasó
236. számítógép
237. parancsnoki híd
238. börtönnyitó számítógép
239. hüllő (?)
240. a naptáron egy jelszó
241. megjavítható felvonó
242. a kutatószobában kódszám
243. plazmavetők
244. ha megpróbálunk bejutni, áramütést kapunk
245. Vershegi Rita, pilóta
246. lőszerraktár: űrpáncél, energiatár
247. inteligencia-központ tesztelő
248. számítógép, ajtónyitó kód
249. energia lőszer
250. kötszer
251. trénelő számítógép
252. energiatár
253. lejárat a kúriából
254. elektronika műhely
255. kapcsoló
256. lézerdiszk
257. a ládában antirad ruhák
258. feljárat a Múzeumba
259. regenerálógép
260. EMIA beültető
261. tenyészet
262. ID gyűrű
263. röntgenszoba
264. ösztöke
265. felvonó a felső szintre
266. ajtónyitó kód
267. szenzorok (?)
268. felvonó a felső szintre
269. egy űrhajó

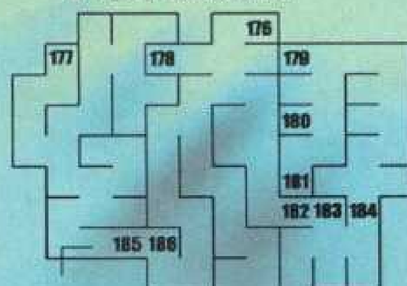
A térképeken szándékosan csak a legfontosabb objektumok lettek feltüntetve, így mindenki találhat még érdekes dolgokat. Van egy néhány dolog, melyek nem tudom mire szolgálnak, lehet hogy csupán "falból" vannak a játékban, ezeket kérdőjelek jelölik. Egyes kapcsolókról nem tudom biztosan mit működtetnek, én minden esetre, a biztonság kedvéért mindet átkapcsoltam, s így nem találkoztam kellemetlen meglepetéssel.

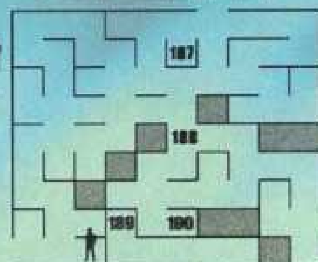
Bizom benne, hogy a tippek között minden elakadt játékos megtalálja a továbblépéshez szükséges ismereteket, s így a kevésbé kitartóaknak sem megy el a kedve véglegesen ettől a nagyszerű játéktól egy-egy átmeneti fennakadás miatt.

Pucsok Pál

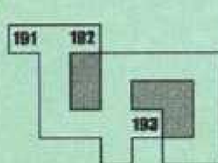


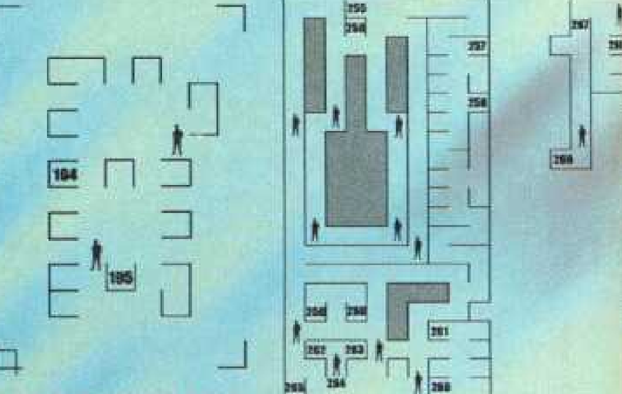




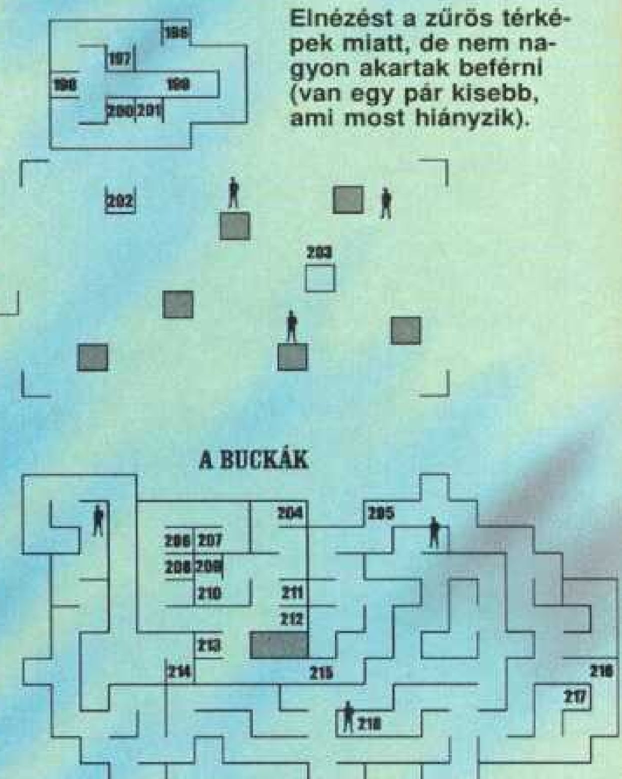


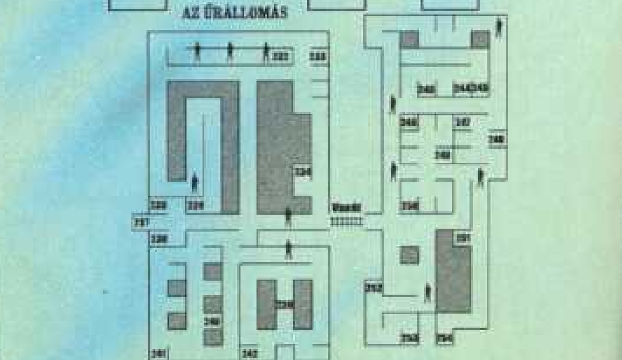
A MOCSÁR





Elnézést a zűrös térképek miatt, de nem nagyon akartak beférni (van egy pár kisebb, ami most hiányzik).





HILL STREET BLUES

Ütött-kopott autó fékezett le a PECSA bejárata előtt, ahol már javában folyt a razzia. Rendőrök rohangáltak fel-alá, meglincselt, sokkos állapotban lévő software kalózokat taszigáltak az ékes rendőrkocsik gyomrába. Sokan próbálkoztak meneküléssel, sokan próbálkoztak verekedéssel, de csak a saját helyzetüket rosszabították vele. Egyeseket mágneslemezeikhez láncolva hurcoltak el a helyszínről, másokat arra kényszerítettek, hogy egyék meg a tiltott árut. A káosz napja volt ez, és az igazságé!

Az ütött-kopott autó ajtaja lassan kinyílt. Egy ballonkabátos, 50-60 év körüli férfi lépett ki belőle. Üvegszemével végigpásztázta a helyszínt, majd elégedetten elmosolyodott. Hát sikerült! Nem véletlenül hívják CoVlumbonak.

Már majdnem elindult, hogy végigböngéssze a terepet, amikor felfedezett a lába előtt egy lapos valamit. Egy lemez volt az, HILL STREET BLUES felirattal. Alatta egy új CoV hevert a játékhoz tartozó leírással.

"Micsoda disznó mázli"-gondolta CoVlumbo hadnagy.

Lassan felemelte a lemezt és zsebrevágta. Csak nem jönnek rá. Elvégre ki merne ilyet feltételezni a nagy CoVlumboról? A leírás pedig... nem kell. Annál okosabbnak tartotta magát. Égő cigarettáját a CoV-ra dobta...

Nénónénónénó! Örömmel köszöntünk mindenkit e havi Amigás körútunkon, amelyben ezúttal alkalmat adunk Nektek arra, hogy beleéljétek magatokat egy rettenthetetlen software hekus (nom) mindennapi életébe. A HILL STREET BLUES-ban ugyanis "rendőrködni" kell, méghozzá egy egész városban lesz a feladatunk a nyugalom és a béke biztosítása.

A "rövid" bevezető után vágjunk bele a munkába.

Bejelentkezéskor az ilyen stílusú játékoknál hagyományosan jelentkező nyelvválasztási ceremónia elé kerülünk (ajánljuk azt, ami a szánkban van...), majd a nehézségi fok beállítása következik.

Ezután kell kiválasztanunk tevékenységünk körzetét, amit egyébként a játék során bármikor változtathatunk. (Ha mégsem ezt jelentené, akkor bocsi, de nincs is különösebben nagy jelentősége!)

Ha túlestünk a fent említett baromsághegyen, akkor kerülünk tulajdonképpen a játék közepébe! A képernyőn látható forgatag felső területe a város aktuális részét mutatja, ahol az általunk kiválasztott zsaru éppen ténykedik. A játéktér alatt egy rajzot láthatunk. Ha ez egy falécen lógó kulcscsomót ábrázol, akkor rendőrünk gyalogos állapotában rontja a város levegőjét, ha viszont egy kormánykereket látunk itt, akkor autójának pilótájaként irányíthatjuk emberünket. Néha-néha (inkább gyakran-gyakran) megjelenik egy csaj a képernyőnek ezen a részén, és tájékoztat minket az aktuális bĭntényekről (pl. CoVboy erősen illuminált állapotban leépítette a HQ falait...). Nem árt tehát szemmel tartani ezt a területet.

A rajz felett láthatjuk a dátumot, mellette az aktuális idővel. Találhatunk még itt egy digi képet is, ami hekusunk diákigazolványából való, mellesleg pedig az éppen vezérelt pacák arcképét jeleníti meg.

Bizonyára mindenkinek feltĭnt a jobb szélen terpeszkedő ikonhegy, ezeken fogunk az alábbiakban végigugrálgatni. Az ismertetés balról-jobbra történik, a hagyomány szerint ugye... Kezdjük a felső sorral.

Kapitányság

Nevezhetjük akár HQ-nak is, tulajdonképpen a game info részlege. Ha ügyesen kezeljük az egeret, sok mindenre bukkanhatunk itt. Klikkeljünk például a falon a rajzra:

térkép: a város felülnézeti rajzát kapjuk, ahol egy fehér kéz mutatja a bűntény helyét (már ha van bűneset egyáltalán).

szekrény: ide belépve a szakaszunkról nyerhetünk átfogó információkat, illetve zsaruink személyi adatai is hozzáférhetővé válnak, ha erre vagyunk kíváncsiak.

Precint Status fedőnév alatt egy összegzett infolistában gyönyörködhetünk, ami az alábbi cuccokra lett feldarabolva:

Body Count.- a meghalt zsaruk száma

Wounded Reported- sebesült zsaruk száma

Crimes Available- a játék során eddig felmerülő bűntények száma...

Solved Crimes- + az ebből eddig megoldott esetek.

Efficiency- az előbb felsoroltak %-os értéke.

Popularity- a rendőrség "népszerűsége" (különösen a software-esek iránti szeretet nagysága dönget az egeket...)

A képernyő alján láthatjuk embereink arcképét, ha személyi adatokat szeretnénk kapni, bökjünk rá a pointerrel a kívánt fickóra.

Personal Status (Személyi adatok):

Currently Investigation: ez jelöli az aktuális bűntettet, amin az ipse dolgozik (pl. a Kennedy-gyilkosság...).

Warnings Made: a bűnözők és azonosítottak létszáma (a végén 6:3...).

Shots Hit: a találatok és a leadott lövések megoszlása. Magyar rendőröknél az elsőt nyugodtan elfelejthetjük. (**Nana! Ne piszkáljuk a magyar hekusokat, akik vannak olyan szerencsétlenek, hogy 20 rongyért hajkurásszák nap mint nap a bűnözőket! Akinek nem tetszenek a rendőrök, annak javaslom megfontolásra azt a bizonyos Moldova-könyvben szereplő anekdotát: "Lehet, hogy nem szeretsz bennünket, de kit hívsz segítségül, amikor a csibészek bejöttek az ablakodon? - CoVboy**)

Solo Arrest: társ nélküli őrizetbevételek száma.

Assisted Arrest: ez meg az előző ellentéte.

Distance Travelled: az eddig beutazott távolság a városban.

Ha egy újabb clicket nyomunk a képernyő valamelyik részére, visszakerülünk az előző menükupacba.

számítógép: mint ahogy a normális rendőrségeken (hehehe... van ilyen?), a számítógép itt is a nyilvántartás bonyolult feladatát látja el.

A képernyő bal felső sarkában egy rajzot láthatunk, ami az aktuális bűnesetben károsult személyt ábrázolja, mellette egy csomó adattal.

A Crime jelöli azt, hogy az eddig történt esetek közül a most látható éppen hányadik. Victim az áldozat nevét tartalmazza, alatta a Location az elkövetés helyét.

Na, ezután jön végre a lényeg: magának a bĭntettnek a besorolása:

Bay Snatching- táskarablás

Mugging- rablótámadás

Murder- gyilkosság

Assault- hatóság elleni erőszak

Peddling Drogs- kábítószer árusítás

Pick Pocketing- zsebmetszés

Armed Robbery- fegyveres rablás

A nemi erőszak egész "véletlenül" kimaradt. Vajon miért? (**Mert az nem bűncselekmény, hanem jótékony cselekedet, amit egyébként levonhatsz az adódból... - CoVboy**)

A Date természetesen az elkövetés pontos dátumát jelzi, míg a Time a cselekmény idejét.

Ha van a dolognak gyanúsítottja, akkor azt is itt stírölhetjük meg egy jópofa rajz alapján.

A nagyító ikonra clickelve beúsznak a rendőrök, ilyenkor választhatjuk ki, hogy melyikük foglalkozzon az éppen látható bűnesettel.

Ajtó: exit, de előtte ismét körzetet kell választanunk, akár a játék elején. Hogy mi az értelme, azt kérdezzétek meg Kovács 21 Lajos főtörzsőrmestertől...

A körzet felülnézeti képe: madártávlatból láthatjuk a terepet, sőt a bal gomb bősz nyomogatására megtudhatjuk az itt lévő épülettöleségek neveit. Jobb clickre viszont kijelölhetünk célpontnak egy helyet, akkor a kép visszavált, és felszólítást kap az egység az indulásra.

Egy kocsi bevetésre készen



Indulás:

Erre kezd el mozogni a zsaru, vagy gyalogosan, vagy kocsival. Hogy mivel menjen, azt majd három ikonnal lejebb kitárgyaljuk.

Szelektálás:

Váltás embereink között a fényképükre clickelve. A programnak ezen a részén lehet egyébként játékállást menteni/tölteni is.

Nézzük most a középső ikonsort:

Személyazonosság vizsgálata:

Ha a játéktéren rányomunk egy clicket valamelyik járókelőre, akkor annak arcképét megtekinthetjük a bal alsó sarokban. Ez elég hasznos funkció, mivel a körözött személyeket csak így lehet felismerni. (Lehetőleg ne kis TV-n nyomassátok a játékot, mert akkor eléggé be fogtok csavarodni az amúgy sem túl jól látható pofáktól.)

Be/kiszállás:

Az autóba tudunk ki/be rohangálni, ha kocsival szeretnénk közlekedni, értelemszerűen először ide kell clickelnünk, aztán pedig az 'Indulás' ikonra.

Zsebtévé (akarom mondani adó-vevő):

Egy újabb ikonsor jelenik meg a képernyőn (az ember már egészen hozzászokik, hogy egy ikonvezérelt játéknál egy ikonra való ártatlan clickelésre micsoda szörnyűséges ikonzuhatag hullik az ölébe). Nézzük a már említett hagyomány szerint balról-jobbra:

első: segítség hívása, ha difi van.

második: halott bejelentése (a hullára kell clickelni... hót poén!).

harmadik: (ezúttal a bajba jutottra bökdössünk a pointerrel, mire jön Magenheim doki villogó mentőautóval, és egy kórházba deportálja a szerencsétlent).

negyedik: személyleírás közlése a központtal.

Irányítás

A rendőr(autó) irányítása a képernyőn látható nyilak segítségével történik. A Stop ikonról nem áruljuk el, hogy mit csinál...

Ha autóval repesztünk, belépnek egyéb funkciók is. Ezek csak akkor lesznek láthatóak, ha beszállunk a kocsiba. Az egyik segítségével elérhetjük, hogy járművünk szirénázva robogjon át a városon, míg a másodikkal a kocsi leáll az útszakasz szélére.

Beszélgetés, karperecek kiosztása:

Ha gyanúsnak véljük egy személyt, nyugodtan menjünk oda hozzá, és próbáljuk szekálni kicsit az alábbi dolgokkal: (balról-jobbra)

első ikon: megállítja az arra igyekvő pacákot, és az arca megjelenik a képernyőn. Csak ha ezt megleltük, akkor használhatjuk itt a többi funkciót!

második ikon: bilincs, letartóztatás. Ha valakit meglincselünk, akkor az automatikusan követni fogja a zsarunkat. (**Talán akkor, ha begbilincseled. Ha csak simán meglincseled, akkor maximum a halottkémet fogja követni - CoVboy**)

harmadik ikon: igazoltatás. Bűnözők esetében ez heveny menekülési kényszert vált ki.

negyedik ikon: hohohó! Tüzelés kapásból. Megjegyzendő dolog, hogy nem lehet csak úgy orrba-szájba durrogtatni, kizárólag bűnösökre emelhetünk fegyvert! Akkor viszont nem csak emelhetünk, lőhetünk is...

Zsaru kordonnal:

Nem, ez a cím nem csendéletet takar, hanem egy elég speciális lehetőséget. Menekülő autók ellen alkalmazható igen hatékonyan, mert klassz kordont varázsol az adott útszakasz közepére, elvágva így a szökés útját. Ha mégegyet rárakunk, úgy megszüntethetjük azt.

Pár megjegyzés:

Van egy pasas - a neve Officer Hunter - , aki a speciális osztag vezetője. Nála lelhetünk egyéb dolgokat is, mint például a S.W.A.T. ikont, ami a különleges egység tagjait hívja össze. Igazából mi még nem nagyon vetettük be, jól megvoltunk a többi fűvel is.

Ha egy hapsit igazoltatunk és menekülésre fogja a dolgot, nyugodtan eredjünk utána, mert bűnözőről van szó.

Érdemes a számítógépben tárolt képeket memorizálnunk, mert gyakran belebotolhatunk a gyanúsított személyek egyikébe (piros négyzet van körülötte!).

Nos, részünkről meg voltunk elégedve a játék grafikájával, zenéjével, vagyis mindenével, annak ellenére, hogy egyik sem dönget égig nyúló csúcsokat... De a Krisalis programozói már 1990-ben is jó programozók voltak, és egy ötletekben igen gazdag stuffal lepték meg a nagyközönséget. Manapság, amikor az idétlen üsd-vágd-jaj-de-ügyes-kisfiú-is-vagy típusú játékok korát éljük, csak ajándék lehet egy ilyen program. Előre tehát ifjú Kojak-tanoncok, le a bűnözéssel!

Ja, és itt az elmaradhatatlan befejezés:

CoVlumbo hadnagy iszonyatosan káromkodott. Már vagy egy órája szenvedett ezzel a "játékkal", de még mindig nem jutott semmire. Igen, szüksége volt egy jó leírásra. Egy használhatóra. Az az átkozott cigaretta. Nem kellett volna rádobni arra a CoV-ra. De milyen szerencse, hogy az előfizetési csekket még meg tudta menteni a lángoktól. Elhatározta, hogy holnap benéz a postára. Első dolga lesz...

TIBSOFT&STEFA

MINOR
Műszer és Információtechnikai Kft.

MULTIMEDIA MEETING POINT

MEGNYÍLT!

A multimédiások Mekkája

Óriási CD választék (felnőtteknek is)!
Multimédiás számítógépek és CD olvasók!
Hangkártyák és hangszórók!
Video kártyák!
Studiószintű PC-s video eszközök!
Microsoft szoftverek!
Számítástechnikai kellékek!

Fantasztikus árak!

Ajándékok!

Minor Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách Imre út 2-6.
Tel.: 322-8208, 322-4027

Turtle Beach
hangkártyák



*101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo	**WaveTable szinti + SB Multi CD + Enhanced IDE***	**15.600,-**
Maui	Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez	**Maui + SB + Enhanced IDE***	**33.000,-**
Tahiti	A zajmentes csúcsdigitalizáló kártya	39.900,-
Monterey	Tahiti + csúcs szinti + csúcs effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen	59.900,-
Audio Advantage:	**Az első PCMCIA hangkártya**	**22.500,-**

Az árak listaárak, és a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.
Ha telefonálsz, megadjuk a hozzád legközelebb eső viszonteladónk címét, ahol meghallgathatod és kipróbálhatod.

AMECON Budapest Kft.
1118 Bp. Rahó u.10. Tel/FAX: 209-3475.

GRAVIS

ULTRASOUND	18.900 Ft
ULTRASOUND MAX	29.900 Ft
GRAVIS GAMEPAD	2.900 Ft
GRAVIS ANALOG PRO JOY	5.900 Ft
GRAVIS PHOENIX JOY	14.000 Ft
GRAVIS BATTLE PACK	8.200 Ft
GRAVIS SOCCER PACK	6.900 Ft
GRAVIS HOCKEY PACK	9.000 Ft

No.1
A MULTIMÉDIÁ ESZKÖZÖK VILÁGÁBAN

PRÓBÁLD KI TE IS!

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1055 Budapest, Balassi B.u. 9-11.
Tel.: 269-0624; FAX: 153-0627

Tavaszi CD-ROM kínálatunk:

1000 Worlds Greatest Sound Effects	5,995
386BSD Reference 1.0 (Dr. Dobb's)	12,995
7th Guest (Virgin Games)	3,795
Animation Gallery (100 + FLI, 50 AVI)	4,995
Arcade Companion (Limelight)	2,495
BSDisc (InfoMagic)	3,995
CD Deluxe Pack 4 (Software Toolworks)	3,995
CD-Rom of CD-Roms (Walnut Creek)	2,995
CICA Windows 3 DISC SET (Infomagic)	3,995
Cyber Race (CyberDreams)	3,995
Deathstar Arcade (Chesnut)	2,295
Doom Companion (Laser Magic)	2,995
Dr. Dobb's CD, v2.0 (Dr. Dobb's)	11,995
Dr. Games for Windows (Dr. CD Rom)	2,795
EPIC Companion (Limelight)	2,795
Fantazia (4000 + Fonts) & Book	4,995
Fractal Frenzy (Walnut Creek)	3,995
FreeBSD 2.0 (Jan/95) (Walnut Cr.)	3,995
GNU Distribution (9/94) (Walnut Creek)	4,995
Grolier's Encyclopedia, v7 (Grolier)	4,995
Hobbes OS/2 Archive (Walnut Creek)	4,995
Internet Tools (InfoMagic)	3,995
Iron Helix (Spectrum Holobyte)	4,995
Jazz Jackrabbit + One Must Fall	3,995
Key CAD Complete (SoftKey)	6,995
Linux Developer's Resource (InfoMagic)	2,995
MAABUS (Microforum)	6,995
Mega Race (Software Toolworks)	2,395
MS Bookshelf 1995	8,495
MS Cinemania '95 (Microsoft)	6,995
MS Flight Simulator v5.1 (Microsoft)	5,995
Multimedia Windows WORD Games	2,995
Ready to Run Hobbes (Walnut Creek)	5,995
Return to Zork (Activision)	2,995
Standards (2 Disc Set) (InfoMagic)	3,995
Sys V r4 (Walnut Creek)	6,995
TechnoTools (Chesnut)	2,295
Texture Universe (Autodesk)	32,995
Toolkit for Linux (2 CD) (Walnut Creek)	3,995
TriplePlay PLUS English, w/microphone	9,995
Windows Power Games (LV & D)	2,995
Wing Commander III	9,995
X11R6 (Walnut Creek)	5,995
Yggdrasil LINUX '95 / upgr.(!)	6,995/3,995

Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

Felsorolt áraink ÁFA nélküli, készpénzfizetésre vonatkozó árak. Vidékre utánvétes szállítás. Negyedévenként nyomtatott szakkönyv-katalógus, 16,000 tételes adatbázis, kiadói katalógusok.

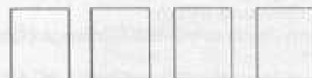


Tel./fax: 201-6523

1012-BP, KOSCIUSZKÓ TÁDÉ 22.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Feladó: ______________________



Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!

COM-WARE Kft.
Computer Világ

BUDAPEST
Pf.: 363.
1 5 1 9

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC szedés (dőlt betűkkel)*: 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64

Eladó jó állapotú C64 + 1541/II floppy + reset + speeddos + 2 db + mikrokapcsolós joy + 100 db lemez + 50 db-os lemeztartó + elektronikus lemezlyukasztó. Érdeklődni lehet: **Décsi László**, 1191 Budapest, Kisfaludy u. 12. I/3. Tel.: 177-33-57

C64-re eladó: Super Games kártya, 200 lemez, eredeti WASTED TIME, egy Quickshot mikrokapcsolós joy. Árajánlatokat kérek! Profex magnó + 4 eredeti kazetta, irányár: 2500,-Ft. **Dorogi Ádám** 9700 Szombathely, Gesztenyefa u. 12. Tel.: (06-94) 321-947

Eladom eredeti programjaimat C64-esen: A Kastély, A Gálya és egyéb programokat. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749 Tel.: (93) 340-481

C64 gyorstöltő, fejbeállító - 600,-Ft, FINAL III., ACTION MK VI. - 2900,-Ft, egyéb 2-64 Kbyte-os cartridge-ok. Válaszborítékért ismertető. Mikroklub, 8100 Várpalota, Pf. 65. 30/472-294 (**Torkos Csaba** Táncsics u. 7.)

Amiga

Több száz AMIGA-s lemez, A600 (V.1.3-2.05), 1MB, egér, 3 joy stb. Rengeteg C64-es lemez, kazetta. Érdeklődni válaszborítékkal, levélben: **Gazda Margaréta**, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400

AMIGA 500plus (1MB, V1.3-2.0), 1085S színes, sztereo monitor, 170 lemez programokkal, tartozékok, szakkönyvek kifogástalan állapotban eladók, esetleg külön-külön is. **Halmai Gellért**, Szob, Árpád út 46. 2628 Munkanapokon: 06-27-370-338 Halmai Sándorné

AMIGA 500-as 1MB RAM-mal tv-modulátorral, lemezekkel olcsón eladó. Cím: **Albert Zoltán**, 5700 Gyula, Budapest krt. 55. II.8.

Amigás, eredeti programjaimat eladom. Cím: **Tóvári Tibor** III. Vízimolnár u. 2. 1031 Tel.: 180-37-38

AMIGA 500-as játékprogramokat cserélnék. **Léderer György**, Budapest 1212, Dunadűlő u. 3/b Tel.: 2-761-638

Programokat cserélek A500 és A500+-ra. Listát kérek és küldök! Cím: **Szabó Sándor**, Komárom, Barátság lkt.1. III/15. 2900

Megmaradt részegységek AMIGA-hoz eladók: egy egybeépített 3,5-ös és 5,25-ös driveok dobozolva, kb. 12000,-Ft és 1000 db 5,25-ös lemez, kb.: 17000,-Ft. A kettő együtt olcsóbban! Megegyezünk! Tel.: 06-23-365-106 **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. út 113.

Eredeti, régebbi Amiga programjaim eladók. Érdeklődni: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u. 6. 2011

PC

PC-s, eredeti programjaimat eladom. Pl.: Alone 3, Hell, Kyrandia 3. Cím: **Tóvári Tibor** III. Vízimolnár u. 2. 1031 Tel.: 180-37-38

Ellenállásos COVOX hangmodul 750,-Ft, IC-s 1500,-Ft, használt, 9 tűs CENTRONICS nyomtatók 10000,-Ft. Mikroklub, 8100 Várpalota Pf. 65. 30/472-294 (**Torkos Csaba** Táncsics u. 7.)

Eladó: 486DX-33MHz INTEL proci + alaplap (VESA, 256K cache, AMI-Bios) 23000,-Ft-ért. Szintén eladó: Trident VLB SVGA kártya (1MB/2MB) 7000,-Ft-ért. **Varga Péter**, 1046 Budapest, Megyeri u. 208. IX/32. Tel.: 180-9847.

Megunt gyári PC-s játékaimat eladnám /lemez és CD/ vagy elcserélném. Válaszboríték! **Szűcs Sándor** 6440 Jánoshalma, Dózsa Gy. 79.

Programokat cserélek PC-n. A címem: **Nagy József**, 5231 Fegyvernek, Kiss János út 11/A Tel.: (56) 481-592 Ha telefonálsz, csak hétvégén hívj!

Ha azt szeretnéd, hogy a géped a lehető leggyorsabb legyen, vegyél eredeti, amerikai Hercules Dynamite PRO VL (Byte, Chip test: N01.) 1MB SVGA-kártyát, 4x-es sebességű Mitsumi CD-ROM Drive-ot tőlem, a legolcsóbban. Ugyanitt eladó egy 486 3VLB Pentium upgrade alaplap, sőt CD-ket is cserélek, 8 db, 1MB-os SIMM RAM is eladó! Szintén eladom INFERNO CD-met (eredeti), esetleg elcserélem. **Mór Csaba** 2500 Esztergom, Víztorony út 15. Tel.: (06-33) 312-834

PC-sek figyelem! Elcserélném eredeti CD lemezemet más szimulátoros prg-ra. A lemez neve: Star Wars - Rebel Assault. Más programok is érdekelnek. Írjál! Címem: **Pázsit Tibor**, Mezőberény Várkonyi u. 1. sz. 5650

IBM 386SX-16, 2MB RAM, 30MB HDD, 1,44MB FDD, 512KB VGA vezérlő, egér + pad, 101 gombos billentyűzet garanciával 45000,-Ft-ért eladó. Tel.: 1-691-548 /**Pálinkás Balázs**/

Egyéb

Vennék OLIVETTI DM600-S, 24 tűs nyomtatóhoz használt nyomtatófejet (hibásat is), vagy komplett üzemképtelen nyomtatót. Ugyanitt eladó AMIGA-hoz 9 tűs mátrixnyomtató, kábellel, festékszalagokkal, 8000,-Ft-ért. **Lázár Miklós**, (52) 372-238

SEGA megadrive + 2 gamepad + 5 játék eladó. Irányár: 19000,-Ft. Érd.: Szombathely 9700, Malom u. 1. **Járai Gábor**. Tel.: munkaidőben: 06/94/360-339, este: 06/94/313-831

Figyelem! Eladó a legolcsóbb, garanciás CD32-es joy, valamint eredeti Impossible Mission 2025, Pirates Gold, Diggers/Oscar csak 3500,-Ft-ért, 25 db 3,5 Maxell lemez 1200,-Ft-ért, 65 db 3,5 Noname lemez 3000,-Ft-ért. A postaköltséget én állom. Cím: **Kassai Károly**, Újfehértó, Puskin u. 14. 4244

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat (a megrendeléshez postaköltség is járul!):

... pl. **CoV Évkönyv'93/94** (Ára: 398,- Ft)
... pl. **CoV Évkönyv'95** (Ára: 598,- Ft)
... pl. **SpV 2,6-25 sorozat együtt** (Ára: 988,- Ft helyett csak 600,- Ft)
... pl. **CoV 18-39 sorozat együtt** (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. *Benkő-Tóth-Varga*: **Programozzunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0)** (Ára: 756,- Ft)
... pl. *Nagy-Spányik:* **CorelDraw! 5** (Ára: 795,- Ft)
... pl. *Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth* : **MS-DOS 6.0, 6.2 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-)
... pl. *Benkő:* **Programozzunk C nyelven** (Ára: 1.199,- Ft)
... pl. *Dr.Tamás-Horváth-Kiss-Tóth* : **WINDOWS 3.1 felhasználóknak** (Ára: 558,- Ft)
... pl. *Gerő-Reich:* **Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak** (Ára: 980,-)
... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft)
... pl. *Nagy:* **Kézikönyv az adattömörítéshez; ARJ, PKZIP & Co.** (Ára: 1.298,- Ft)
... pl. *László:* **A VGA kártya programozása** (Ára: 1.375,- Ft, lemezmelléklettel, demonstrációkkal)
... pl. *Molnár:* **Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja** (Ára: 699,- Ft)
... pl. *dr.Kovácsné, Benkő, dr.Pergelné:* **Mindenkinek a PC-ről, bővített utánnyomás** (Ára: 499,- Ft)
... pl. *Abonyi:* **PC hardver kézikönyv - bővített utánnyomás** (Ára: 875,- Ft)

A megrendelést utánvéttel kérem ☐
Csekket kérek ☐

Utánvéttel megrendelem a következő programokat PC-hez:

Az alul közzétett MICROSOFT ajánlatból:	**A hátsó borítón található CD program-ajánlatból:**

Ezúton utánvéttel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játéko(ka)t.

A GÁLYA 799,- Ft postaköltséggel ☐ **WASTED TIME** 599,- Ft postaköltséggel ☐

(☐ : A megfelelő helyre kérünk 'X'-et tenni)

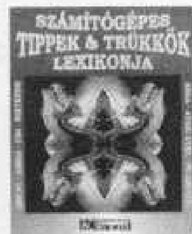


A **ComputerBooks** újdonsága a nagysikerű 'Mindenkinek a PC-ről' c. könyv átdolgozott, bővített kiadása, amely a szövegszerkesztők, táblázatkezelők és a *NORTON Commander* használata mellett most megismerteti az olvasót a Windows alapokkal, illetve különböző alkalmazásaival (*WinWord 6.0, Excel* stb.).

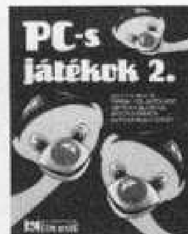
Ára: 499,- Ft



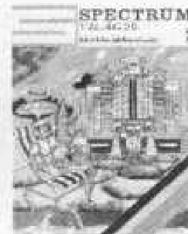
Nagy: **Kézikönyv az adattömörítéshez (ARJ, PKZIP & Co.)**
A ComputerBooks újdonsága. A könzv első részében általában szól az adattömörítésről. Ezt követően az aktuális tömörítőprogramok kerülnek terítékre (25 féle típus). A könyv lemezmelléklettel került forgalomba, mintegy 300 oldal, ára **1.298,- Ft**



Tippek lexikonja
utánvéttel: 699 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 599 Ft



PC-s játékok 2.
utánvéttel: 599 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 499 Ft



SpV sorozat
utánvéttel: 600 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 600 Ft



CoV Évkönyv'92
utánvéttel: 398 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 298 Ft



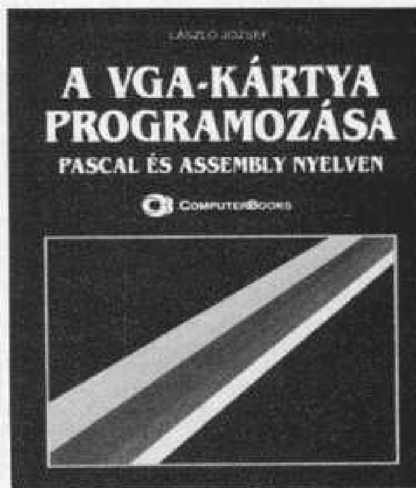
CoV Évkönyv 93/94
utánvéttel: 448 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 398 Ft



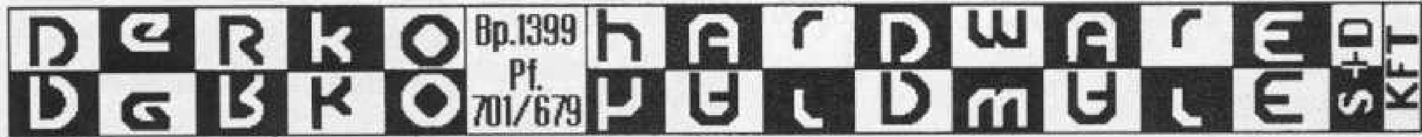
CoV Évkönyv 95
utánvéttel: 598 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 498 Ft



Corel Draw 5.0
Ára: 795,- Ft



A VGA kártya programozása +lemezmelléklet Ára: 1.375,- Ft



PC ASSEMBLY TANFOLYAM

Folytassuk tovább az utasításkészletet (eltart ez még egy darabig).

CBW (*convert byte to word*)
Az AL-ben található byte-ot előjelhelyesen szóvá konvertálja, az eredmény AX-be kerül. A kettes komplemens alak miatt van rá szükség. Gyakorlatban ez úgy működik, hogy AL legmagasabb bitjét (előjel) átmásolja AH összes bitjébe. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formája:
cbw

CWD (*convert word to double*)
A CBW ikertestvére, szót konvertál duplaszóra. A forrás AX, az eredmény DX:AX-ben lesz (azaz AX legfelső bitje átmásolódik DX összes bitjébe). Formája:
cwd

LEA (*load effective address*)
Ez az utasítás kiszámítja a címzési mód által megadott címet, és a célként megadott 16 bites regiszterbe tölti. Nem a cím tartalmát tölti be, hanem a címet magát! A nevével ellentétben elsősorban aritmetikára használható jól. Pl. lea bx, 0400h [bx][si] BX-hez hozzáad 1024-et és SI tartalmát. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formája:
lea <regiszter>, <effektív cím>

LAHF (*load AH with flags*)
AH-ba tölti az állapotregiszter alsó byte-ját.
Célszerűbb a PUSHF, POP AX kombinációt használni helyette, ekkor az egész állapotregisztert megkapjuk. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formája:
lahf

SAHF (store AH into flags)
Az AH regisztert átmásolja az állapotregiszter alsó byte-jába. Ehelyett is inkább a PUSH AX, POPF utasításpárt érdemes használni. Az utasítás az O bitet nem változtatja meg, a többi az AH megfelelő helyeiről jön (az állapotregiszter bitkiosztását ld. a CoV 52-ben). Formája:
sahf

LDS/LES (*load dword pointer*)
Ezek az utasítások egy duplaszó hosszúságú címet töltenek be egy általános regiszterbe és egy szegmensregiszterbe. Céloperandus az általános regiszter, a forrás pedig egy effektív cím (vagy regiszter, szokás szerint). A címen talált első szó az általános regiszterbe, a második szó pedig a szegmensregiszterbe töltődik. Az állapotbiteket nem bántja. Formái:
lds <regiszter>, <effektív cím>
lds <regiszter>, <regiszter>
les <regiszter>, <effektív cím>
les <regiszter>, <regiszter>

IN (*input from port*)
Beolvasás egy portról. Ha a portcím egy byteos, akkor megadható közvetlenül, egyébként csak DX-ben. Beolvasni AL-be vagy AX-be lehet. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formái:
in al, #<port>
in ax, #<port>
in al, dx
in ax, dx

OUT (*output to port*)
Kiírás portra. A portcím-megszorítás ugyanaz, mint az IN utasítás esetén, szintúgy AL és AX írható ki. A jelzőbiteket nem bántja. Formái:
out #<port>, al
out #<port>, ax
out dx, al
out dx, ax

INT (*call interrupt*)
Nevének megfelelően egy interrupt hívására szolgál. Formái:
int
into
int <megszakítás>

Mindegyik lefolyása hasonló: a verembe teszi az állapotregisztert, majd CS-t, végül az IP-t, és ezután meghív egy megszakítást az interrupt-vektortábla alapján. Az interrupt-vektortábláról már írtunk, a memória első 1024 byte-ját foglalja el, egy vektor 4 byte (CS:IP), azaz a kívánt megszakítás számát 4-gyel szorozva megkapjuk a címét.
A sima INT utasítás a 3. megszakítást hívja (ez a törésponti megszakítás), debuggolásnál hasznos. Az INTO a 4. megszakítást hívja, de csak akkor, ha OF 1, így túlcsordulások ellenőrzésére kiválóan használható. Az INT <megszakítás> a megadott számú megszakítást hívja. Az eddigiekből következik, hogy az INT utasítások a jelzőbiteket nem változtatják meg.

IRET (*return from interrupt*)
Megszakítási rutin befejezésére való. A veremből betölti IP-t, CS-t, majd az állapotregisztert, és folytatódik a program a betöltött CS:IP értéktől. A jelzőbitek értelemszerűen változnak, a veremből töltődnek be.

LOOP (*loop with condition test*)
Ciklusszervező utasítás, minden végrehajtódáskor csökkenti a CX-et eggyel. Három formája van, különféle feltételek esetén ugrik a megadott címre. A jelzőbiteket nem bántja. Formái:
loop <cím>
loope <cím> vagy loopz <cím>
loopne <cím> vagy loopnz <cím>

Az első esetben akkor ugrik a megadott címre, ha CX nem 0 (a végrehajtás során először CX-et csökkenti, aztán jön a feltételvizsgálat). Ez áll a másik két utasításra is, de ott még a ZF is szerepet játszik: a LOOPE akkor ugrik, ha CX nem 0 és ZF sem 0, a LOOPNE meg értelemszerűen akkor, ha CX nem 0 és ZF=0.

REP (*repeat next instruction*)
A REP nem utasítás, hanem prefix. Mint a nevében is benne van, az utána álló utasítást ismétli addig, amíg az általa vizsgált feltétel igaz. Minden egyes végrehajtódáskor csökkenti a CX-et eggyel (először CX-et csökkenti, aztán jön a feltételvizsgálat). A feltételek a megfelelő formáknál megegyeznek a LOOP utasítás feltételeivel. A formák:
rep <cím>
repe <cím> vagy repz <cím>
repne <cím> vagy repnz <cím>

A REP prefix stringutasításokkal együtt használatos (ezekre hamarosan sort kerítünk). A jelzőbiteket a karakterlánc-műveletek megváltoztatják.

SAL/SAR/SHL/SHR
(shift (*arithmetically*) *left/right*)
Ezek az utasások bitenkénti eltolásra használhatók. A működésük a következő: balratolás esetén az egyes biteket eggyel magasabb helyiértékű bitbe másolja, a legmagasabb helyiértékű bitet a CF-be, a legalacsonyabb helyiértékű bitbe pedig 0 kerül. A SAL és az SHL utasítások között így nincs különbség. Jobbratolásnál hasonlóképpen a magasabb bit kerül az alacsonyabba, a legalacsonyabb bit kerül a CF-be, a legmagasabb bitbe pedig vagy 0 kerül (SHR), vagy megmarad az eredeti értéke (SAR). A SAR utasítás így előjelhelyes jobbratolást csinál. Ez a leírás a legegyszerűbb, 1-gyel való eltolásról szólt, de több bittel is lehet odébbtolni, az elv hasonló, a CF úgy állítódik be, mintha egymás után a megadott számú 1-es eltolást hajtanánk végre. Formái:
Sxx <effektív cím>
Sxx <regiszter>
Sxx <effektív cím>, cl
Sxx <regiszter>, cl
Sxx <effektív cím>, #<adat>
Sxx <regiszter>, #<adat>

Az utolsó forma csak 80186-tól kezdve létezik.
A CF-ről már volt szó. Az OF csak 1-es eltolás esetén változik, magas lesz, ha a legfelső bit (előjel) megváltozott. AF értéke határozatlan, a többi bit pedig a jól ismert módon (ld. ADC) változik.
Az SHL és SHR (1-es eltolás) gyakorlatilag megegyezik a C64 ASL és LSR utasításaival.

RCL/RCR/ROL/ROR
(*rotate left/right with/without carry*)
Az eltoláshoz némileg hasonlóak ezek a forgató-utasítások. A ROL és az SHL között csak annyi a különbség, hogy a legalacsonyabb helyiértékű bitbe 0 helyett az eredeti legmagasabb bit másolódik. Ugyanígy a ROR és az SHR közötti különbség: a legmagasabb bit helyére az eddigi legalacsonyabb kerül. A RCL és RCR utasítások nem az eddigi legmagasabb/legalacsonyabb bitet másolják be, hanem a CF eddigi értékét. Gyakorlatilag egy 16-os ROL/ROR vagy egy 17-es RCL/RCR szóhosszú operandus esetén az operandust önmagába viszi vissza.
Megjegyzendő, hogy 80286-tól kezdve az eltolások száma nem feltétlen annyi, amennyit megadunk (legyen ez x), hanem x mod 32, azaz pl. 35 esetén 3. Ez igaz az eltoló utasításokra is.
A lehetséges formák hasonlóak az eltolási utasításokhoz. Jelzőbitek: a CF-ről már volt szó. Az OF ugyanúgy változik, mint az Sxx utasításoknál, a többi bit pedig nem változik meg.
Az RCL és RCR utasítások (1-es eltolással) gyakorlatilag megegyeznek a C64 ROL és ROR utasításaival.

Most jönnek a **string- vagy tömbutasítások** (ez esetben a string és a tömb között nem kell különbséget tenni). Ezek mind implicit utasítások, és a REP (REPE, REPNE) prefix nélkül az esetek többségében nemigen van értelmük. A forrásoperandus címe SI-ben található (a szegmensregiszter DS, ez felülbírálható szegmensprefix-szel), a céloperandusé pedig ES:DI-ben (ES nem bírálható felül). Az utasítás végrehajtása után az érintett indexregiszterek (SI és/vagy DI) nőnek vagy csökkennek (ez a D állapotbittől függ, DF=0 esetén nőnek, DF=1 esetén csökkennek), mégpedig byte-hosszúságú utasítás esetén eggyel, szóhossz esetén 2-vel, duplaszó-hossz esetén 4-gyel (ez utóbbi csak 80386-tól).
Nézzük sorban az egyes utasításokat:

CMPSB/CMPSW/CMPSD (*compare string*)
A CMP utasítás megfelelője stringekre, azaz DS:[SI]-t összehasonlítja ES:[DI]-vel, és a jelzőbiteket ennek megfelelően beállítja. Ezután a D állapotbitnek megfelelően növeli vagy csökkenti SI-t és DI-t (CMPSB: 1-gyel, CMPSW: 2-vel, CMPSD (386-tól): 4-gyel). DS szegmensregiszter felülbírálható. Célszerű alkalmazása pl. a REPE prefix-szel két string összehasonlítása, vagy egy karaktersorozat keresése egy tömbben. Formái:
cmpsb
cmpsw
cmpsd

SCASB/SCASW/SCASD
(*compare string with accumulator*)
Az előző utasítás kicsit egyszerűbb változata. DS:[SI] helyett a hossznak megfelelően AL (SCASB), AX (SCASW) vagy EAX (SCASD, csak

386-tól) szerepel, ez hasonlítódik össze ES:[DI]-vel. ES most sem felülbírálható!

Ez az utasítás pl. egy bizonyos érték stringben való megkeresésére használható, REPNE prefix-szel.

LODSB/LODSW/LODSD (*load string*)
Ez az utasítás minden egyes végrehajtáskor betölti az AL (LODSB), AX (LODSW) vagy EAX (LODSD, csak 386-tól) regiszterbe DS:[SI] értékét. Ezután természetesen SI növekszik vagy csökken (DF), a hossznak megfelelő értékkel. DS felülbírálható szegmensprefix-szel. A lehetséges formák megegyeznek az eddigi formákkal, a jelzőbitek nem változnak az utasítás hatására.

STOSB/STOSW/STOSD (*store string*)
A hossznak megfelelően AL-t, AX-et vagy EAX-et eltárolja ES:DI címre, aztán megnöveli vagy lecsökkenti DI-t (DF) a hossznak megfelelő értékkel. ES nem bírálható felül. A lehetséges formák megegyeznek az eddigi formákkal, a jelzőbitek nem változnak az utasítás hatására. Értelemszerűen a REP prefix-szel együtt területfeltöltésre használható.

MOVSB/MOVSW/MOVSD (*move string*)
Hasonló az előző utasításhoz, de itt a forrás nem AL/AX/EAX, hanem DS:SI. A csökkentések/növelések, lehetséges formák megegyeznek az eddigiekkel, a jelzőbitek nem változnak.

Értelemszerűen egy string másolására használható, célszerűen a REP prefix-szel.

INSB/INSW/INSD (*input string from port*)
Az IN utasításhoz hasonló, de csak a DX-ben található portcímről olvashatunk be, a cél pedig ES:DI. ES nem felülbírálható. DI változtatása az eddigi stringutasításokkal megegyező, a lehetséges formák szintén. REP prefix-szel éppen használható, de vigyázzunk, mert a perifériák sebessége ezt nem mindig teszi lehetővé. Az utasítás csak 80186-tól kezdve létezik.

OUTSB/OUTSW/OUTSD
(*output string to port*)
Ez pedig az OUT megfelelője, DS:SI-t írja ki a DX-ben megadott portra. DS megváltoztatható szegmensprefix-szel. SI változtatása az eddigi stringutasításokkal megegyező, a lehetséges formák szintén. Továbbiak megegyeznek az INSB/INSW/INSD utasításoknál leírtakkal.

A lényegesebb utasításokat (kezdő szinten) ezzel befejeztük. A következő számban leírjuk a maradékot, aztán a folytatást majd meglássuk.

Akkor most nézzünk egy példaprogramot:

```
.286
.model small
.stack 0100h
.data

fib1  dw 0
fib2  dw 1
text  db 13, 10, 'Fibonacci-számok:', 10, 13, '$'
comma  db ', $'
crlf  db 13, 10, '$'

.code

Main   Proc
    mov ax, @data ; az adatszegmens
    mov ds, ax        ; beállítása
    mov ax, 13h       ; MCGA videomód
    int 10h        ; beállítása
    mov ax, 0a000h
    mov es, ax
    xor di, di        ; di törlése
    xor si, si        ; si törlése
    mov cx, 32000     ; adatszegmens
    rep movsw         ; a képernyőre
    mov ah, 7         ; várakozás egy
    int 21h        ; billentyűre
    mov ax, 0
    xor di, di
    mov cx, 32000
    rep stosw         ; képernyő törlése
    mov ah, 7
    int 21h
    mov ax, 3         ; szöveges mód
    int 10h        ; beállítása

    mov dx, offset text
    mov ah, 9         ; string kiiratása
    int 21h        ; DOS-szal
strt:  mov cx, word ptr fib2
    mov bx, word ptr fib1
    add bx, cx
    mov word ptr fib1, cx
    mov word ptr fib2, bx
    mov di, bx
    call WrNm
    cmp bx, 4000
    ja fin
    mov dx, offset comma
    mov ah, 9
    int 21h
    jmp strt
fin:   mov dx, offset crlf
    mov ah, 9
    int 21h
    mov cx, 80
    mov ah, 2
ul:    mov dl, '-'       ; 80 karakter
    int 21h        ; kiírása
    loop ul
    mov ax, 4c00h     ; visszatérés
    int 21h
Main   EndP

WrNm   Proc

(az előző számban leírt WrNm procedúra)

WrNm   EndP

End    Main
```

A program "multifunkciós". Először a grafikus képernyőre másol, aztán tárol (MOVSW és STOSW bemutatása), aztán hirtelen átvált szöveges módba, és kiírja az első néhány Fibonacci-számot, a végén az egészet szépen alá is húzza. A Fibonacci-számsor első két eleme 0 és 1, aztán a következők: n. elem = (n-1). elem + (n-2). elem.

A program használ egy eddig be nem mutatott DOS-függvényt, a 9-est. Ez egy stringet ír ki a képernyőre, szabályai: AH=9, DS:DX=(a string címe), a string utolsó eleme pedig egy '$' jel kell, hogy legyen, és ez már nem jelenik meg a képernyőn. A függvény futása közben észlelt '**Ctrl**'+'**Break**' vagy '**Ctrl**'+'**C**' hatására INT 23H-t hív.

A következő program lényege a '**Chin**' eljárás lesz, amely szabályozott karakterbeolvasást tartalmaz. Jelenleg csak a '**BACKSPACE**' és '**ENTER**' billentyűkre reagál szabályszerűen, valamint korlátozza a kiírható karaktereket (ASCII 32-254).

```
.model small
.286
.stack 0100h
.data

x     dw ?
crlf  db 13, 10, '$'
stor  db 160 dup (32)

.code

Main  Proc
    mov ax, @data
    mov ds, ax
    mov cx, 160          ; pufferhossz
    mov si, offset stor  ; puffercím
    call Chin            ; beolvasás
    mov dx, offset crlf
    mov ah, 9
    int 21h
    mov dx, offset stor
    mov ah, 9
    int 21h
    mov dx, offset crlf
    mov ah, 9
    int 21h
    mov ax, 4c00h
    int 21h
EndP   Main

Proc   Chin
    mov di, si        ; si elmentése
rs:  mov ah, 7         ; karakter beolvasása
    int 21h          ; kiíratás nélkül
    cmp al, 20h       ; extra karakterek
    jb xtr           ; esetén ugrás
    cmp al, 0ffh      ; a kiírható karakterek
    jnb rs           ; felső határa
    mov [si], al      ; a karakter tárolása
    inc si
    mov dl, al        ; és kiírása
    mov ah, 2         ; a képernyőre
    int 21h
    cmp si, cx        ; puffer hosszának
    je en            ; vizsgálata
                     ; (túlcsordulás előtt kilép)
    jmp rs           ; újabb karakter jöhet
xtr:  cmp al, 0dh       ; ENTER-re kilép
    je en
    cmp al, 8         ; ha nem is BACKSPC,
    jne rs           ; akkor tiltott karakter
    cmp si, di        ; törlés, ha nem a
    je rs            ; puffer elején vagyunk
    dec si
    mov ah, 2         ; a BACKSPC a
    mov dl, 8         ; képernyőn: visszalép,
    int 21h
    mov dl, 20h       ; töröl,
    int 21h
    mov dl, 8         ; visszalép
    int 21h
    jmp rs
en:   mov byte ptr [si], '$'  ; a befejező '$'
    ret                     ; visszatérés
Chin  EndP

End   Main
```

A 'Chin' rutint úgy kell meghívnunk, hogy DS:SI-ben van a puffer címe, CX-ben pedig a puffer hossza. A procedúra beolvas egy karaktersorozatot, lekezelve a 'BACKSPACE'-t, a puffer hosszát, a kiírható karaktereket, és 'ENTER'-re visszatér. A beolvasott string végére egy '$' jelet helyez (a 9-es DOS-függvény segítéséhez), de ezt egyes esetekben hasznos lehet átírni 0-ra (esetleg paraméteresre). SI a '$'-ra fog mutatni.

Ennyi az ehavi anyag. A következő számban bemutatjuk a hátralevő utasításokat, valamint néhány további DOS-függvényt, de aztán...

Bryan

Kérünk Titeket, írjatok, mit szeretnétek a folytatásban (protected mode, 386 vagy ilyesmi). A példaprogramokkal azért vagyunk gondban, mert mellettünk fut mind a VGA, mind a haladó programozó rovat, így nem igazán tudjuk, milyen programok kellenének. Még egyszer: visszajelzéseket várunk...

PC CODE-orgás

Az előző szám a DOS file-kezelésének alapjairól és a TSR-funkcióról szólt, a mostaniban pedig ugyanennek a témának az árnyaltabb vonásairól lesz szó. Azt már tudjuk, hogy hogyan tehetjük memóriarezidenssé a rutinjainkat, de az eltávolításuk már a DOS memóriakezelésének ismeretét igényli.

A DOS memóriakezelésének alapvető eleme a **Memory Control Block** (**MCB**), egy 10h hosszú fejléc, amely minden különálló memóriablokk előtt megtalálható. Ez a fejléc nyilvántartja, hogy a fejlécek láncolatában ő az utolsó-e, ha nem, akkor hol van a következő, program-e vagy utólag lefoglalt adatterület, és ha adat, akkor hol van a tulajdonos program.

A szerkezeti felépítése :

0 Típus: 4Dh = nem utolsó 5Ah = utolsó
1 Tulajdonos PSP-jének szegmenscíme
  0=program, tehát ő a saját tulajdonosa
3 A blokk hossza paragrafusokban
5..0Fh Fenntartva

Szerencsére nem feltétlenül szükséges ilyen szinten kezelnünk a memóriát, ugyanis a szükséges rutinok java része már ott lapul a DOS-ban. Ezek a következők:

Memóriablokk lefoglalása
AH = 48h
BX = a blokk mérete paragrafusban
Kimenet:
CF = 0 Minden rendben,
  AX = a tömb szegmenscíme
CF = 1 AX = hibakód,
  BX = a lefoglalható legnagyobb blokk mérete paragrafusban

Memóriablokk felszabadítása
AH = 49h
ES = a blokk szegmenscíme

Memóriablokk méretének átállítása
AH = 4Ah
ES = a blokk szegmenscíme
BX = a kívánt új méret
Kimenet:
CF = 0 Rendben
CF = 1 BX = a maximális méret

Ennek a szolgáltatásnak a legnagyobb szerepe annak kapcsán merül fel, hogy amikor a DOS betölt egy programot, akkor kiutalja neki a rendelkezésre álló összes memóriát, ez ugyanis lehetetlenné teszi, hogy a programunk egy másik programot indítson. Ennek elkerülésére át kell állítani a nekünk kiutalt blokk méretét a szükséges minimumra, hogy az új programnak is jusson hely. A nekünk kiutalt blokk a programunk PSP-jétől kezdődik (a PSP felépítését lásd később), ide mutat az ES a program betöltődésekor. Ez igen praktikus abból a szempontból, hogy így már csak a BX-et kell a nekünk szükséges méretre beállítani a DOS-hívás előtt. A BX értéke ekkor: a PSP (10 para) + a kódunk + az adatunk + a vermünk hossza. (Érdemes egy kicsivel többet venni, ha a szegmenseink nem byte-ra vannak igazítva.) Ha valaki olyan elvetemült, hogy mégis sajátkezűleg akarja a felszabadítást elvégezni, esetleg mondjuk végig akarja nézni az egész láncot, akkor az első FCB-t a következő funkcióval érheti el:

A DOS változótáblájának lekérdezése
AH = 52h
Kimenet:
ES:BX = a cím
A tábla néhány érdekesebb bejegyzése :
[BX-2] Az első MCB szegmenscíme
[BX] Az első lemezparaméter-tábla (DPT) szegmens:offszet címe
[BX+20h] Egy byte-on a rendszerben lévő meghajtók száma
[BX+21h] Egy byte-on a meghajtók max. száma (LASTDRIVE)

A DOS másik igen fontos táblázata a PSP. Az elnevezés (**Program Segment Prefix**) arra utal, hogy ez egy előtag, ami a program szegmenseiről tárol adatokat. A PSP hossz 100h (ez van a COM programok előtt a memóriában). Felépítése a következő:

0 Egy INT 20h utasítás (CP/M-örökség)
2 Memória méret para-ban
4 Fenntartva
5 Far CALL az INT 21h válogatórutinjára
0Ah Befejezési cím (az INT 22h másolata, az itt tárolt címre ugrik a DOS a programból való kilépéskor és az "Abort,Retry,Ignore,Fail ?"-re adott "Abort"-válasz esetén.)
0Eh A Ctrl-Break rutin címe (az INT 23h másolata)
12h A hibakezelő rutin címe (az INT 24h másolata, ez a rutin teszi fel a fenti kérdést, ha valamelyik eszköz hibát jelzett)
16h Fenntartva
2Ch A környezeti változók (SET) szegmenscíme
2Eh Fenntartva
5Ch FCB #1 \ Pattintott fémkorszakbeli
6Ch FCB #2 / ős-csökevény !!!
80h Parancssori paraméterstring hossza
81h Tulajdonképpen itt kezdődne a string, de ez vagy space, vagy /
82h..FFh Ez a string érdemi része

Betöltődéskor az ES MINDIG a PSP-re mutat, amit célszerű azonnal elmenteni. A másik azonnal végrehajtandó dolog a kapott paramétersor feldolgozása vagy biztonságos helyre való elmentése, ugyanis alapesetben ugyanitt helyezkedik el a DOS egy másik adatterülete, a Disk Transfer Area (DTA). A DTA-t az FCB-s file-kezelés és a file-keresés használja, de ebből az első egy idejétmúlt módszer. A file-keresés során itt tárolja a DOS a file-ok adatait a következő formában :

0 Foglalt, itt tárolja a következő kereséshez az adatokat
15h Attribútum
16h Létrehozási idő
18h Létrehozási dátum
1Ah Hossz byte-okban
1Eh File neve ASCIIZ

A DTA címével két szolgáltatás foglalkozik:

DTA cím lekérdezése
AH = 2Fh
Kimenet:
ES:DX = A DTA címe

DTA cím beállítása
AH = 1Ah
DS:DX = A DTA címe

Azok a bizonyos file-kereső szolgáltatások pedig, amik a DTA-t használják:

Első illeszkedő file keresése
AH = 4Eh
CX = a file attribútumának mely bitjeit kell vizsgálni
DS:DX = A file neve ASCIIZ formában. Ez tartalmazhat joker-karaktereket (*,?) !
Kimenet: AX = 0 - OK, adatok a DTA-ban
  2 - Nem talált ilyen file-t
A CF NEM JELZI a hibát !

Következő illeszkedő file keresése
AH = 4Fh
DTA = az előzőleg már megtalált file adatai
Kimenet: AX = 0 - OK, adatok a DTA-ban
  12h - Nincs több ilyen file

A példaprogramokban előfordul még három fontosabb DOS szolgáltatás:

Handle-másolat készítése
AH = 45h
BX = már létező handle
Kimenet: AX = a másolat-handle

Ez a szolgáltatás egy már létező handle-ről készít egy másolatot, ami teljesen egyenértékű az eredetivel. Ennek segítségével lehet eltárolni a standard handle-k (0..4) valamelyikét, ha később meg akarjuk változtatni.

Handle másolása másik handle-re
AH = 46h
BX = a forrás-handle
CX = a cél-handle

Ez a szolgáltatás abban különbözik az előzőtől, hogy itt mi adhatjuk meg a cél-handle-t. Amennyiben az már létezett és egy megnyitott file-hoz volt rendelve, úgy a DOS a file-t lezárja a művelet előtt. Ez a szolgáltatás főleg arra használható, hogy valamelyik standard handle-hez rendelt eszközre vonatkozó kérelmeket átirányítsuk egy másikra vagy pl. egy file-ba. (Az első példaprogram ezt teszi a standard hibakimenettel.) Egy ilyen átirányítás a következőképpen zajlik:

1. Az eredeti eszköz handle-jéről készíttetünk egy másolatot a 45h-s szolgáltatással, majd ezt a handle-t eltároljuk a későbbi visszaállítás végett.
2. Létrehozunk egy file-t és a handle-jét eltároljuk, hogy végül le tudjuk majd zárni.
3. A file handle-jét a 46h-s szolgáltatással átmásoljuk az eszköz handle-jére, így az oda irányuló kérelmek a file-ba fognak menni.
4. Meghívjuk a programot, amit végre akarunk hajtani (ennek módját lásd lentebb).
5. Lezárjuk a file-t.
6. Az eszköz eredeti handle-jéről készítet másolatot, amit eltároltunk, a 46h-s szolgáltatással visszaírjuk az eszköz handle-jére.

Ez így kicsit bonyolultan hangzik, de a példaprogram remélhetőleg érzékletesebbé teszi majd ennek a két szolgáltatásnak a használatát.

Végül a DOS egyik leghasznosabb szolgálatása:

Program betöltése
AH = 4Bh
AL = a további teendők:
0 - A DOS betölti a programot, létrehozza a PSP-jét, végrehajtja a programot, majd visszatér a hívóhoz. Itt látszik igazán, hogy mi a szerepe a PSP-ben tárolt befejezési címnek: ilyenkor a hívó program megfelelő részére állítja be a DOS.
3 - A DOS betölti a programot, de nem próbálja meg futtatni, még új PSP-t sem hoz létre. Ezt a szolgáltatást használhatjuk pl. adatok vagy további kódrészletek (overlay) betöltésére.

DS:DX = a file neve ASCIIZ formában
ES:BX = egy táblázat címe, ami a további információkat tartalmazza
Ez az AL-től függően kétféle lehet :

AL	Eltolás ES:BX-től	Funkció
0	0	A környezeti változók (SET) szegmenscíme
	2	Szegmens:offset mutató a paramétersorra, amit a DOS bemásol az új program PSP-jébe
	6	Mutató az első FCB-re
	0Ah	Mutató a második FCB-re
3	0	A szegmenscím, ahová a programot tölteni kell
	2	A program relokációs tényezője (Csak EXE file-nál számít, ekkor célszerűen egyezik az előzővel)

VIGYÁZAT ! Ez a szolgáltatás MINDEN regisztert elállít, még az SS-t, az SP-t és a DTA címét sem kíméli! A szolgáltatás meghívása előtt a verembe mentsünk el minden regisztert, a DS-t és az ES-t is, ezután a kódszegmensbe tároljuk el az SS-t és az SP-t, hívjuk meg a szolgáltatást, vegyük vissza az SS-t és az SP-t, majd ezután a veremből a többi regisztert. Ezt azért a DOS tervezői is megírhatták volna ...

Ezzel a szolgáltatással kapnak értelmet az előző számban ismertetett file-hozzáférési módok. Az első alszolgáltatásnál a paramétersor kivételével az összes mutatót célszerűen a hívó program PSP-jéből is vehetjük...

És végül a példaprogramokról:

Az első megkeresi és kiíja a C:\-ben lévő összes .SYS file-t, létrehoz egy C:\ERRORS.TXT nevű file-t és ráirányítja a standard hibakimenetet, majd DOS shell-t ad a COMMAND.COM meghívásával. Indítsuk el a programot, majd próbáljunk letörölni nem létező file-okat, nem üres alkönyvtárakat vagy mondjuk másoljunk file-okat önmagukra.

Egy sor nem sok, de annyi hibaüzenetet sem látunk. Lépjünk ki a shell-ből az EXIT-tel, majd nézzük meg az ERRORS.TXT-t. Ha minden igaz, ott kell lennie a hibaüzeneteinknek...

A második példaprogramot COM file-ba kell fordítani. Ez csak annyit csinál, hogy ráül az óramegszakításra (INT 08h) és a színes képernyő jobb felső sarkában számolja a hívásokat. A második indításakor viszont kiszedi magát a memóriából. Ha nem üres parancssorral indítjuk, akkor viszont csak a kapott paramétert írja vissza - megfordítva.

; Példaprogram 1

```
.286
STDERR   = 2
code_seg segment
   assume cs:code_seg,ds:data_seg
   assume ss:stck_seg
start   proc
   mov ax,data_seg
   mov ds,ax
   mov pspseg,es
   mov ah,2fh
   int 21h     ; DTA lekérdezése
   mov dtaseg,es
   mov dtaofs,bx
   ; *** FREEMEM ***
   mov bx,ss
   sub bx,pspseg
   shl bx,4
   add bx,offset stck_end
   shr bx,4    ; A programunk
   inc bx      ; hossza para-ban
   mov ah,4ah  ; A maradék
   int 21h     ; visszaadása
   ; *** SEARCH ****
   mov dx,offset srcnam
   mov cx,0ffh
   mov ah,4eh  ; Első SYS file
   int 21h     ; keresése
   cmp ax,0
   jne src_finished
srcnext: push ds
   mov dx,dtaofs
   add dx,1eh
   mov ds,dtaseg
   mov bx,dx
srczero: cmp byte ptr [bx],0 ; Keressük
   je gotzero   ; meg a záró 0-t
   inc bx
   jmp srczero
gotzero: mov byte ptr [bx],'$'
   mov ah,9     ; Írjuk át $-ra
   int 21h      ; Filenév ki
   pop ds
   mov dx,offset crlf ; Soremelés
   mov ah,9     ; Ahogy Ursula
   int 21h      ; nővér mondta:
   mov ah,4fh   ; "Kérem a
   int 21h      ; következőt !"
   cmp ax,0
   je srcnext
src_finished:      ; Nincs több
   ; *** REDIRECT **
   mov ah,3ch
   xor cx,cx
   mov dx,offset prnfile
   int 21h      ; Hozzuk létre a
   mov handle,ax ; file-t
   mov ah,45h
   mov bx,STDERR ;Másoljuk le az
   int 21h      ; eredeti
   mov olderr,ax ; handle-t
   mov ah,46h   ; Másoljuk a file
   mov bx,handle ; handle-jét a
   mov cx,STDERR ; hibakimenet
   int 21h      ; handle-jére
   ; *** EXEC ******
   mov es,pspseg
   mov ax,es:[2ch]
   mov envseg,ax
   mov cmdseg,ds
   mov cmdofs,offset cmdline
   mov fcb1ofs,5ch ;Másoljunk át
   mov fcb1seg,es  ; egy csomó
   mov fcb1ofs,6ch ; mutatót az
   mov fcb1seg,es  ; adattömbbe
   push ds
   pop es
   mov bx,offset xbuf
   mov dx,offset prgnam
   mov ax,4b00h
   mov store_ss,ss
   mov store_sp,sp ; Hívjuk meg a
   int 21h      ; shell-t
   mov ss,store_ss
   mov sp,store_sp
   ; *** RE-REDIR **
   mov ah,46h     ; Írjuk vissza
   mov bx,olderr  ; a hibakezelő
   mov cx,STDERR  ; eredeti
   int 21h        ; handle-jét
   mov ah,3eh
   mov bx,handle  ; Zárjuk le a
   int 21h        ; file-t
   mov ah,9       ; Írjunk ki
   mov dx,offset msg ;egy
   int 21h        ; üzenetet
   mov ax,4c00h
   int 21h        ; Vége
start   endp
code_seg ends

data_seg segment
srcnam  db "C:\*.SYS",0
prgnam  db "C:\COMMAND.COM",0
cmdline db " ",0
prnfile db "C:\ERRORS.TXT",0
msg     db "Ennyi volt !"
crlf    db 13,10,"$"
xbuf    label byte
envseg  dw ?
cmdofs  dw ?
cmdseg  dw ?
fcb1ofs dw ?
fcb1seg dw ?
fcb2ofs dw ?
fcb2seg dw ?
store_ss dw ?
store_sp dw ?
handle  dw ?
olderr  dw ?
dtaseg  dw ?
dtaofs  dw ?
pspseg  dw ?
data_seg ends

stck_seg segment stack
   db 400h dup (?)
stck_end label byte
stck_seg ends
end     start
```

; Példaprogram 2

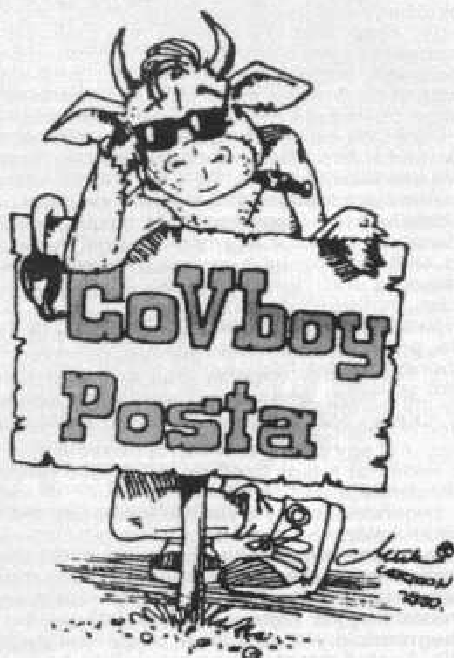
```
.286
XPOS        = 75  ; A számláló
YPOS        = 0   ; koordinánái
code_seg segment
   assume cs:code_seg,ds:code_seg
   org 80h
paramcount db ?    ; A paramétersor
   org 82h   ; hossza
paramstr db ?      ; A paramétersor
   org 100h  ; A COM programok
begin:  jmp init   ; 100h-n indulnak
old_8   dd ?       ; A régi INT 08
counter dw 0       ; A számláló
wrnum   proc near
   ; Kiír egy számot ES:DI-hez
   ; Be: AX = n
   ;     BX = a számrendszer
   assume cs:code_seg,ds:nothing
   xor dx,dx
   div bx
   push dx
   or ax,ax
   jz lastdigit
   call wrnum
lastdigit: pop dx
   cmp dl,10
   jb nodec
   add dl,7
nodec:  add dl,'0'
   mov byte ptr es:[di],dl
   add di,2
   ret
wrnum   endp
new_8   proc far   ; Az új INT 08
   assume cs:code_seg,ds:nothing
   pushf
   pusha
   push es
   push 0b800h
   pop es
   mov di,2*(YPOS*80 + XPOS)
   mov bx,10
   inc counter
   mov ax,counter
   call wrnum
   pop es
   popa
   popf
   jmp old_8
new_8   endp
end_of_resident:

instmsg db "EXAMPL2B installed"
   db 13,10,"$"
uninstmsg db "EXAMPL2B uninstalled"
   db 13,10,"$"

init    proc
   assume cs:code_seg,ds:code_seg
   cmp paramcount,2; Ha van para-
   ja fordits ; méter,akkor ugrás
   mov ax,3508h ; Kérdezzük le a
   int 21h      ; régi INT 08-at
   mov word ptr old_8 ,bx
   mov word ptr old_8[2],es
   cmp bx,offset new_8
   je uninstall
   mov ah,9     ; Írjuk ki az
   mov dx,offset instmsg
   int 21h      ; üzenetet
   mov dx,offset new_8
   mov ax,2508h ; Rakjuk be az
   int 21h      ; új INT 08-at
   mov dx,offset end_of_resident
   int 27h
uninstall:  push ds  ; ES = a rezidens
                     ; blokk szegmense
   ; Vegyük ki az eredeti INT 08-at
   mov dx,word ptr es:[offset old_8]
   mov ax,word ptr es:[offset old_8+2]
   mov ds,ax
   mov ax,2508h
   int 21h      ; Írjuk vissza
   pop ds
   mov ah,49h
   int 21h      ; Szabadítsuk fel
   mov ah,9     ; a blokkot
   mov dx,offset uninstmsg
   int 21h      ; Írjuk ki az
   mov ah,4ch   ; üzenetet
   int 21h      ; Vége
fordits: mov bl,paramcount
   xor bh,bh
ujbetu: mov dl,paramstr[bx]
   mov ah,2     ; Írassuk ki a
   int 21h      ; következő
   dec bx       ; karaktert
   cmp bx,0     ; Ha már nincs
   jge ujbetu   ; több, akkor
   mov ah,4ch   ; vége
   int 21h
init    endp
code_seg ends
end     begin
```

Füles

Tőgyeim és Uraim! Mindenkit örömmel köszöntök nagy nemzeti ünnepünk, április 1. alkalmából megjelenő Postában! (Egyébként is megjelent volna, de egy kis pátosszal így sokkal jobb.) Üdvözlöm azokat az újonnan felbukkanó törekvéseket, amelyek arra irányulnak, hogy értékes ajándékokhoz juttassák csekélységemet. Az első kellemes meglepetés az volt, amikor a múltkori számban szereplő találós kérdés feltevője tényleg hozott egy karton sört! Az ugyan taktikai hiba volt, hogy a Getto gondjaira bízta a nyereményt, így mire előkeveredtem, a supply egy részének lába kelt, de hál'Istennek még elég nagy adagot biztonságba helyeztem (magamban). A második rendkívül értékes ajándéktárgy Németi Lászlótól érkezett személyre szólóan dedikálva: Állattenyésztő vállalatok bikakatalógusa '87-88'. **Hogy abban mennyi marha van! Mindegyik tehénhez tartozik egy fotó, családfa, tartózkodási hely, tenyésztő... Cool! És azok a nevek! Mindenképpen megnyerő például Asszonybarát (élőtömeg term. q/életnap + 132!) és Autentikus (tejzsír + 9.4!), de van olyan előkelő marha is, amit Forest Lee Rockette Centurion VG-ST-nek hívnak (kíváncsi vagyok, hogy erre kijön-e a kukoricásból?). Kösz a könyvet, haszonnal forgatom a továbbiakban! A harmadik ajándék az volt, amikor közölték velem, hogy húzzam meg az eddig elkészült Postát, mert csak három oldal leszek. Milyen rutinos is vagyok, hogy igen előrelátóan akkor még egy karaktert sem írtam — aki azt állítja, hogy a rest kétszer fárad, hazudik. Csak azok fáradnak el, akik csinálnak valamit. Na, akkor most jöhet a csökkentett méretű levelezés:**

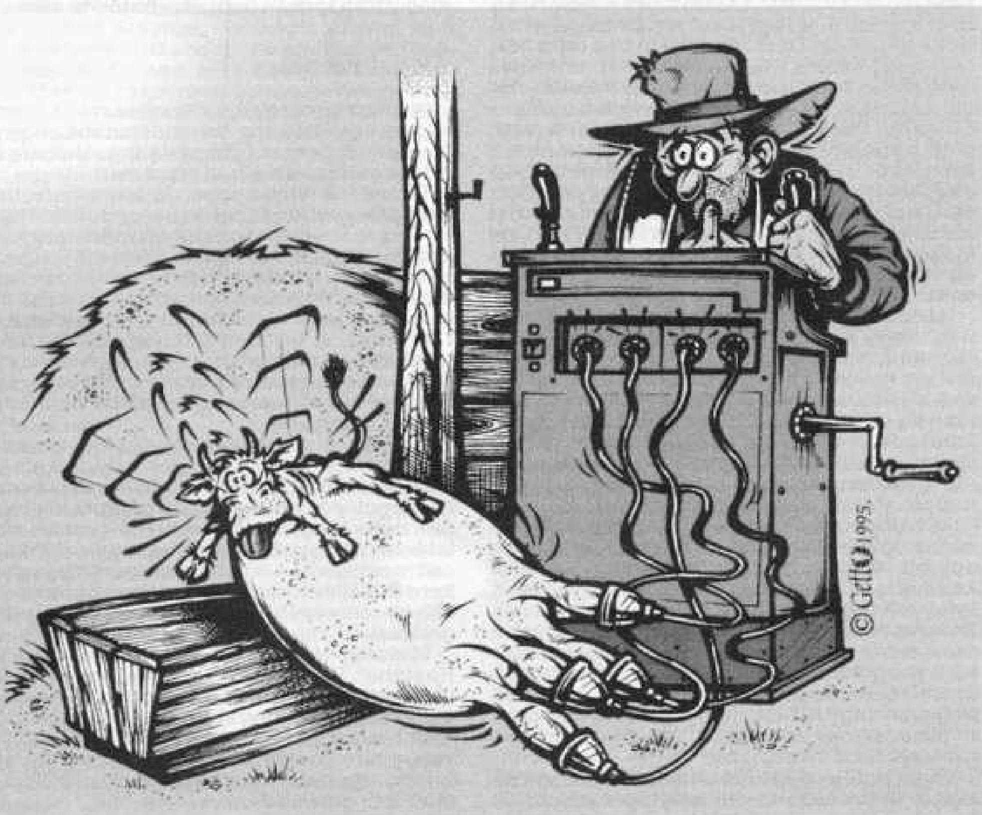


64-es jövevény

Kedves tehén!

Óh, bocs, CoVboy. Negatív rezgéshullámaim frekvenciáját akarom veled fogatni (hogy felfogod-e? — nem tudom). Arra nem térek ki, hogy az elhalálozott Commodore Világ (a világra ellett Computer Világban) olyan sűrű a 64-es téma, mint a dalban megénekelt AIDS-vírus a Kinder csokoládéban. Magyarul: öt tojásból egyben mindig ott vagyunk. Ha így folytatod, minden ötödik CoV-ban lesz Commodore 64-felirat. Megértettem a százalékos magyarázatod, meg előfizetők, stb. Azt mondd meg csak, hogy ha holnaptól az előfizetők közt a fekália szállítók lesznek, akkor az új nevetek CsaV lesz? (Csatorna Világ?) (**Természetesen. Ha az előfizetők ÉS vásárlók között döntő többségben lesznek a csatornabúvárok, akkor az ő igényeik szerint fogjuk átalakítani a lapot. Mindenekelőtt a Posta átalakul 'Illemhellyé', aztán csak minden második oldalra lesz szöveg nyomtatva, hiszen lesz a lapoknak egy 'használati' és egy 'olvasati' oldala. Ez rögtön megoldja a terjesztés problémáját, hiszen napjában minimum egyszer minden állampolgár belép az IRC-re (Internet Relay Closet), és egy lapot azonnal el is küldhet az arra jogosult felhasználóknak. (Aki nem, az igyon Mira keserűvizet!) Ugyan a papírminőségen változtatni kell, legalábbis a használatin, mert ez a papír — hogy úgy mondjam — kevéssé magával ragadó. Ezek persze csak a kezdeti lépések lennének, a további szükséges változásokról majd akkor elmélkedem, ha az valóban aktuálissá válik — CoVboy**)

Lassan papírra engedem, mi is az ami miatt tényleg írok. Megrendeltem — mint terjesztőtől — Tőlletek a Newcomert. (Töllünk? — Török Szultán) Majd vissza is küldtem. (**Mér. Nemt ecet?**) Mivel ketten okoskodttunk rajta, mégsem ment, a PRG. De ezt megelőzőleg cirka 1 hónapba került, hogy Te, mint szolgáltató válaszolj nekem, mint olvasód, hogy... — Most merültél fel a ládámból... (**Nem értem. Talán a COM-Ware-től válaszolt valaki. Én nem válaszolok senkinek. Ez nálam elvi szempont. A sört viszont elviszem, pont. (Régi...) — CoVboy**) Ezen annyira meghatódtam, hogy visszaküldtem az 5 lemezt. Január 30-án adttam fel. A válaszod még nem ért ide. Biztos azért mert még nem merültem fel a ládádból! A te gyorsaságod messze elmarad a Vadnyugat bölényétől. (**Meglehet. A Vadnyugat bölénye viszont gyakorlatilag kihalt állat, ami meg megmaradt, azokat bezárták valami nagyon kicsi helyre, amit rezervátumnak neveznek. Én viszont momentán nem akarok kihalni, és azt se szeretném, ha megmaradt darabjaimat szűk helyekre zárnák, akárhogy is hívják azokat a helyeket... — CoVboy**) De vetekszik a Vadkelet tehenéével, akin rajt felejtették a fejőgépet. Ami 20 literig automata, de te még az elsőt sem érted el. (**Szpasziba! De azért megnéznélek téged is az első deci után: címlaptémának mindenképpen jó lenne... — CoVboy**) Most lökj valami vicceset arról, hogy azért nem jön a válaszom a Newcommerem mert nem fizettem elő elég százalékban az újságra. Esetleg nem tudtad lenyomni a kiadó torkán a nekem küldött ocsmány kiadást? Mióta (HIÁBA?) várom az 5 lemezt verselni kezdtem... A szerelem egy sötét verem, ... a ... és ..., ..., ..., a ... ... az ... ... (**Elnézést, de a pejoratív kitételek miatt az első sor után kénytelen voltam megcenzúrázni a verset. Ebben követtem nagy mesteremet, Yossariant a 22-es csapdájából, aki cenzortisztként egyedül a névelőket hagyta meg a katonák leveleiben (ha másnapra meghal, akkor úgy döntök, hogy nem követem tovább) — CoVboy**)



Arra is bizonyítékot adttok, hogy annyi a fantáziátok, mint a feleségem öreg sváb öreganyjának (Persze, hogy öreg az öreganyja, mi?). Nem lehet megtölteni az újságot 64-essel — írjátok. Nem elég, hogy pénzért kapom az újságotokat, még én tippelgessek azért, amiért fizetek? Nagylelkű leszek, ÓKÉ! Adjátok le egyben az Elit leírást, minnél előbb a Newcomert meg a Long Live-ot. Térjetek vissza — közönség kívánság "felmérés" alapján, régi leírásokra. Engem nekifutásból érdekel egy csomó, köztük a Turican, s egy tanács, ha már meredeken szartok a 24%-os Dórira, legalább alakítsatok Commodore klubbot-kört-baráti társaságot stb. Ennek szenteljetek helyet a lapban. S ennek a klubnak (stb) a tagjai ingyen adhassanak fel PRG cserés hirdetést. Nem törvényszerű ezt elfogadni. Tehénagyaddal csiszolhatod az ötletem. Viszont 24-24—7%-kal csökkeni fog az olvasottságod, ha így folytatod. Mivel nem lesz ok az Amiga és Dóri tulajoknak arra, hogy megvegyék a lapot. 193 Ft-omba került, hogy tulaja legyek egy Captain Blood leírásnak. Ismered azt a nótát, hogy ... Édesanyám ki a hülye ha én nem?... Bár ez elvész az mellett, hogy hülyére vettek nemrég. 4000-ért vettem egy FINAL III. cartridge-ot. tudom drága. (**Mit tudsz, drága? — CoVboy**) Nem érdekelt. De az felidegesitet, hogy 5008 Ft-ot fizettem a csomagért, mert 1008-ért adott leírást hozzá. kedves Tehén reagálj minnél előbb. De ne rühelőzénel. (**Hát ez meg milyen nyelven van? — CoVboy**)

Ez ám a gyorsaság és telepátia? Januárban visszaküldöm a csomagot. Április 2-ig semmi. Megírom tegnap a levelet, ma jön a PRG meg a csomag. Őszinte elismerésem. (**Kösz, fiam — Atyád**) Hollywoodi Rudi, cím ohne.

CoVboy: Na, most mivel az ötös mágikus szám, és ugyebár kétszer is szerepel a mostani CoV címében, egyből két 64-es téma is lesz a 193 Ft-ért. Az egyik ugyebár a Newcomer (hiába, a telepátia!), a másik meg a saját leveled, amelyet rutinosan, mindamellett bízva ugyebár a "mielőbbi reagálásban", nem igazán írtál alá. (Kíváncsi vagyok, hogy ha a lemezt is ilyen szignóval és címzéssel küldted vissza, akkor hogy a fenébe kaphattad meg mégis meg őket?!) Mindegy, ezen most nem töprengek.

A nálunk megrendelhető Newcomerekkel kapcsolatban azonban szeretnék néhány meg-

jegyzést tenni, mert most már nagyon aktuális a dolog. Ott kezdődött az egész, hogy olyan október magasságában megkeresett minket egy régi ismerős még az őskorból, hogyaszongya ő egy ilyen akármilyen cégnél dolgozik, aminek a neve Túlvilág Tartó vagy valami ilyesmi, és most adnak ki egy csodaszép ötlemezes RPG-t 64-re és nem-e-lehetne-e a CoV-ban ezt hirdetni. Hogyne lehetne, barátom! Jó pénzért mindent lehet. Ha akarod, még terjesztjük is. Akarja. Oké. A cucc a Computer Karácsonyra fog megjelenni, meg az előtte levő nap (pénteken) hoz belőle vagy száz darabot, és akkor a lányok ott árulgathatják is. Oké. Legközelebb vasárnap este fél hétkor látjuk az urat. Hohó, helóheló. Mi van, bogárkám, holajóédes... khm... már hoztad is a Newcomereket? Hát tudod az a helyzet, hogy... Jó, persze, hogy tudom: itt Mr. V. A. Laki azt mondta neked, hogy ő nem vesz át egy darabot se tőled, ha a kiállítás ideje alatt más is árulja, nemde?! Tényleg, de ezt honnan tudod?! Megérzés, bogárkám, megérzés... Mindegy. Adj egy párat, aztán arról beszéljél, hogy a reklámot mikor fizetitek ki? A jövő héten? Mindenképpen? Jó.

Legközelebb egy olyan másfél hónap múlva sikerül elérni barátunkat. Az eltelt idő óta már hegyekben állnak nálunk a megrendelések, amiket nem igazán tudunk kielégíteni, ha nincs mit elküldeni, mert a gyártó nem szállít. Egy másik hegyet képeznek azok, amelyeket a megrendelő visszaküldött, hogy nem működik. Az első lemeznél úgy gondoltuk, hogy a t. megrendelő nem igazán tájékozott, illetve nem vette észre, hogy a program nem igazán komál bármilyen cartridge-et a user-portban. A következőknél már azért megnéztük a lemezt, és csodálkozva tapasztaltuk, hogy valóban nem működik a "gyári" program. Én, mint megrögzött szerencsejátékos, nemsokára azt is jeleztem, hogy a londoni fogadóirodák 3:4-hez adják az oddszot a sikeresen tölthető Newcomer lemezekre. Különösen nagy öröm, hogy a t. Megrendelő a mi jó édesanyánkat teszi jelzős szerkezetekbe (hiszen tőlünk rendelte a játékot), ráadásul még nagyobb ciki az, hogy amikor alázatos bocsánatkérő levelünk után méltóztatik visszaküldeni a lemezt, hogy kicseréljük, nincs mit elküldenünk neki, mert időközben elfogyott, ami raktáron volt. Egy szónak is száz a végeeeeeeeee (különösen ha ser freccsent a billentyűzetbe): a fentiek ismeretében remélhetőleg mindenki megérti, hogy Newcomer-megrendeléseket a továbbiakban csak akkor tudunk teljesíteni, ha a t. gyártó hajlandó szállítani is.

Na, mi volt még a levélben? Ja, a 64-es téma. Hát igen, valóban azt írtuk, hogy már rég nem lehet megtölteni az újságot 64-es és Amiga-stuffokkal. De talán, azért, mert ez az igazság. Itt van például az ECTS, ami a tavasz második legnagyobb eseménye volt... (Moment. Intermezzo következik. Mielőtt valaki az első helyezett után érdeklődne, tisztázzuk az ügyet. Az első helyen holtverseny alakult ki, nevezetesen: Toy Dolls-koncert a Likban (jó, most már III/III) és a Fradi 3:1-re verte a Dózsát a Megyeri úton) ..., amelyen az újonnan megjelent 64-es programok száma és a 64-essel egy kicsit is foglalkozó cégek száma ekvivalens volt azzal, amit egy általános iskolai magyartanár adott volna dolgozatod helyesírására. Félreértések elkerülése végett: nem az 1-re gondolok... Sajnálatik, de hát sajnos ilyen világot élünk manapság. Nem rossz ötlet, hogy térjünk vissza a régebbi leírásokhoz — de inkább mellőzném, több okból is. Egyrészt kevés értelmét látom, mivel a legtöbb említésre érdemes 64-játékot ezidáig már az újságban illetve az Évkönyvekben kitárgyaltuk (ha pedig nem mi, akkor mások). Részemről nem látom sok értelmét, hogy leadjuk a CoV első 30-40 számát egy más megvilágításból. Másrészt meg ne tudd meg, hogy mennyi leb***ást kaptam a "Dóris" (ez jó, nekem új, de én újszülött vagyok) olvasóktól, amikor valamelyik számban a Dragons of Flame volt az úgymond 64-es téma! (100-éves játék, blablabla...) Hát az, de most mit csináljunk?! Ez van. Kicsit más téma az Amiga. Azt ugyan nem lehet mondani, hogy erre nem jelenik meg semmi újdonság, itt egy kicsit más a helyzet: 4-5 éve, a derék POPULOUS idején ha valami új cool warezre vágytam, mindig szaladtam Jánoshoz, aki ellátott teljesen hot stuffokkal, amik csak 8-10 hónap (év...) múlva jelentek meg PC-re, akkor is szánalmas EGA-változatban. Ez a helyzet az utóbbi két évben pontosan a visszájára fordult: az Amiga-verziók (amennyiben a kiadó cég egyáltalán hajlandó foglalkozni Amigával) jelennek meg egy évvel később. (Egyébként szerintem biztos, hogy a DISCWORLD is előbb-utóbb megjelenik Amigán (bár mondjuk az ECTS-en kapott tájékoztatóban a Psygnosis nem ígérte), mert egyrészt tuti biztos vagyok, hogy a képeket DELUXE PAINT-ben rajzolták, másrészt meg a megvalósításból kiindulva nem látom semmi akadályát a dolognak). Tehát az Amigásoknak nem kell nagyon sírnia: a CoV annyira hot, hogy olyan programokról ír, amit csak egy év múlva láthat a szerencsés Amigás szem!... A felhasználói szinten ugyan még lehetne miről írkálni, de hát egyelőre ez van. A másik probléma az, hogy az ismerősi körünkben igazából nemigen van olyan, aki igazán hot anyagokkal/leírásokkal kápráztatna el bennünket (khm, bocs, ez egy mélyütés volt).

Némi vitába szállnék veled abban a tekintetben, hogy mennyi olvasót fogunk idővel elveszteni, ha ez a továbbiakban is így megy. Én úgy tudom, hogy mostanában minden középiskolás, továbbá a legtöbb általános iskolás is előbb-utóbb valamelyes kapcsolatba kerül a PC-vel. Attól függően, hogy ennek milyen vonatkozásai érdeklik, azért némi haszonnal tudja forgatni ezt a színes szemetet, aminek mostanság Computer Világ a neve.

Abban persze igazad van, hogy ez nem maradhat így tovább: a 64-esek és az Amigások egyre kevesebb és egyre gyengébb anyagot kapnak, a PC-sek meg azért szívják a fogukat, hogy mit foglalja itt az értékes helyet ez a sok Commodore-os bigyó. Az áthidaló megoldást momentán abban találtuk meg, hogy nemsokára megjelentetünk egy korlátozott példányszámú Commodore Világ-különszámot kábé negyven vagy ki tudja hány oldalon, ami csak a "Komcsiknak" fog szólni. További részletekről majd később szólunk.

Végül pedig egy kis szurkálódás, természetesen. A C=-klub ötlete tényleg nagyszerű! Valóban még lenne rá kis hazánkban kereslet, és tényleg nagyon cool lenne. A probléma csak az, hogy ki a fene foglalkozna vele?

(Rövid közvéleménykutatást végeztem a HQ-n és a következő eredmények születtek: Én — nemigen, mert nincs szabadidőm, és ha véletlenül lenne, akkor azt szívesebben szentelném a számítástechnikától kívülálló témáknak, úgymint: kutyák, lányok, foci, zene (a sorrend itt nem számít); Getto — Toy Dolls-koncertből kifolyólag félrokkant, de az érdeklődési köre a szabadidejére vonatkoztatva hasonló az enyémhez (ezért tűröm meg egyáltalán a környezetemben), leszámítva a focit; Lajos — ott van a család, a gyerekek, az ügyintéznivalók, meg százötven egyéb marhaság; a többi ide beeső figura meg egyetemista, szóval ők hasonlóan a lányok ciklusához, a ZH-khoz igazítják bioritmusukat. Szóval ez itt nem megy.) De ha már ilyen nagyszerű ötletet vetettél fel, akkor mondjuk miért nem csinálod meg TE ezt a klubot?! Végül is azt csinálhatod, ami szerinted cool lenne, ráérő ember vagy hobbykkal foglalkozni — usgyi! Azt mondjuk nem igazán garantálhatom, hogy ingyenes hirdetések lesznek programcseréről, mert egyrészt kijön a BSA és megb*** bennünket párszázezerre, másrészt meg volt már ilyen ingyenes hirdetősdi, és az nemigen járt pozitív tanulságokkal. Anno kitaláltam, hogy a CoV-vásárló dude hadd hirdessen ingyen, ha valamire vágyik vagy valamitől meg akar szabadulni. OK. Ezt bennem a pozitív rezgések diktálták (ritkán ugyan, de vannak olyanok). Ennek az lett a következménye, hogy bárki, aki levelet írt, az rögtön hirdetett is valamit. Ha mást nem, akkor a két darab programját eladásra vagy cserére, vagy mézét illetve kutyakölykeit eladásra. Ennek sok értelme nem volt, mivel idővel az újság teljes keretét kitöltötték volna az ingyenes apróhirdetések: sokkal jobb, ha valami jelentéktelen összeget kérünk a hirdetésért, mert ha pénzbe kerül, akkor legalább mindenki csak olyat hirdet, ami igazán fontos neki.

Gratulálok, hogy ilyen nagyszerű vételekbe bonyolódtál FINAL-szinten. A piacgazdaság alapvető jellemzője, hogy hülyék mindig akadnak. Mindamellett gyanítom, hogy abban a bizonyos vételben benne foglaltatott a postai utánvét is, amiért igazán nem az eladó a hibás (ha meg személyesen vásároltad, akkor miért nem vertél rá egyet, és akkor rögtön lett volna respekted?!).

Na, jól van, most már elég volt belőled. Most látom, hogy lassan teleírom veled a Postát: ezt meg aztán igazán nem akarhatod te sem...



Közkívánatra

Itt most nem egy levélre válaszolok, hanem rögtön egy halomra. Van mostanában egy pár visszatérő téma az újsággal kapcsolatban, ami szinte minden levélben visszatér.

Téma#1: A fényes papír. Jó, látom én is, hogy lámpafénynél kicsit nehéz olvasni, de hát egyelőre ez marad. A nyomdában elénktettek egy halom mintát, hogy válasszuk ki milyen papírra vágyunk. Mindegyikre megadták az árat is, és ennél a fényesnél maradtunk, mert ez elég olcsó volt (már legalábbis a többihez képest).

Téma#2: A tartalmi felosztás. Ezzel van a legtöbb baj, ami valahol érthető, hiszen mindenki a saját gépéről szeretne többet olvasni. Ez ugyebár törvényszerű, szóval nem is töltöm az oldalt vele.

Téma#3: '...az utóbbi időben sokat javult/romlott a Posta színvonala...' Igen nevetséges egy levelezési rovat esetében színvonalról beszélni. Kapok pár levelet, aztán válaszolok rájuk. (Jó, néha közben kicsit több sört iszom a kelleténél, és ilyenkor a marhaságok szintje kicsit meghaladja a sokéves átlagot.) Meg egyébként is SZÍNvonalról csak színes oldalak esetében beszélhetünk — a háztáji meg grélyszkél!

Téma#4: 'Hogyan lehet bekerülni a CoVboy Postába'. Véletlenszerűen. (De nekem például mindig sikerül.) Olvasgatom a leveleket, aztán néhányat meg kinézek magamnak, amire itt akarok válaszolni. Egy párban olyan téma van, amire itt akarok válaszolni, egy pár elég funny, egy másik pár meg meglep (például a múltkori vonalkódos).

Helyesbítés

Még mindig én vagyok. A Getto levelet írt nekem innen a szomszéd asztaltól, amelyben nehezményezte, hogy rossz hírét keltem a Postában. (Ez meglep: lehet még rontani ezen a híren?) A múltkor például azt állítottam róla, hogy kövér. Mivel saját(os) megítélése szerint nem kövér, helyreigazítást követel, különben találkozunk a független bíróság előtt, esetleg egy másik alternatívaként szimplán orrba ver. Felőlem sportolhatunk is, de azért helyesbítek:

A GETTO NEM KÖVÉR!

Csak megtermett. Mint nyáron a görögdinnye.

A kritikus szellem megnyilvánul...

Mókuskáim, most megkapjátok egy böcsületes előfizető véleményét erről a ...-ról!

— Az újság úgy néz ki, mint egy fotóalbum, tele van képekkel. (**Ezen ne múljék, úgyis csak a gond van velük: legközelebb nem lesz egy darab sem, és akkor boldog lehetsz!**)

— Sehol egy értelmes leírás, olyan az egész, mintha csak minden képaláírás lenne. (**Követjük a hagyományainkat: soha nem volt értelmes leírás, a képaláírásokat meg jobbára én követem el szabad perceimben, szóval mégis mire számítottál?!**)

— A fényes papír miatt a napra lehet nézni, de az újságra nem, ergo olvashatatlan. (**Sebaj, eddig is az volt! Meg egyébként is örülhetnél, hogy legalább valami csillog az újságárusnál.**)

— A marhás képeket dugjátok a s***etekbe. (**Küldjé' már egy igazolványképet magadról...**)

— Getto grafikái egyre sz**abbak. (**Na tessék! Ezt már én is említettem neki, de nem akarta elhinni és mindig bokszolni akart. Jó, nem kell aggódni, nem mentem ki vele, szóval még mindig él.**) Kereshetne végre valami értelmes témát a rajzainak (pl: hogyan lett a ninjáknak görbe lábuk.) (**Are you sure? That's an old one...**)

— A CD-s rovattal semmire sem megy senki. (**Első kérdés: milyen CD-rovattal? Második kérdés: miért, mire kéne mennie vele bárkinek is?**)

Tessék, az én CD-rovatom: a CD-t a DeGeneration Software adta ki, és a mixim forgalmazza. (**Hát én nem találtam náluk ilyet.**) Leírása: kerek, fémes színű, akár a szivárvány árnyalatai is felfedezhetők rajta. Előtörténet: valaki kitalálta, hogy az adatainkat ne diskre, vincsire vagy tape-ra rögzítjük és ezért felvette CD-re. (**A leírás ugyan érdekes, de mégis átlengi az a báj, amit talán "CD undor" néven tudnék megfogalmazni. Ez egy elég elterjedt betegség azok körében, akik még sohasem használtak CD-t. Bár azt tegyük hozzá "szakértő" kollégánk vélekedéséhez, hogy egy ilyen 1.500 forintos CD-re felküldhetünk egy egész vinyót, ami egyébként 30.000-be kerülne. Tényleg hülyeség az egész...**)

— Nem azért, de aki focizni akar, az húzzon le a pályára. (**Cool! Meglesz a csapat!**)

— A MS bekaphatja. (**NAHÁT! Még ilyet! Hogy lehet ennyire spontán valaki?!**)

— Mindamellett az egész úgy jó, ahogy van. (**Nahát! Még ilyet...**)

VIC, Miskolc

CoVboy: Ilyen jópofa levélre már nem is tudok mit válaszolni. Na jó, azért tudok: *** *** *** * ** **** *******! Meg azért válaszol egy másik levél is:**

Boldog április elsejét!

Hello, CoVboy!

Marha jó az újság új kinézete, akárki akármit is mond! Jó a rovatok elosztása is, a fegyverekről szóló CD-k ismertetése jöhet még, de szerintem nincs szükség több ismeretterjesztő CD leírására. Ha a reklám — és a pénz — miatt van a Microsoft Home ismertető, akkor OK. (**Egyelőre csak a reklám miatt van, ami a Microsoftnak reklám. Pénz ugyebár — mint általában — az ablakban... Mindegy, azért vannak egészen jó műveik is — CoVboy**)

Jó ez a sok PC programozási rovat, most már talán megértem a régi CoV-okban közölt forráslisták egy részét. Egy kérésem lenne az illetékeseknek: ha olyan utasításról van szó, amelyik nincs 8086-on, írják már le, hogy lehet kikerülni! Példa: PUSH#<adat> helyett lehet-e MOV AX, #<adat>; PUSH AX-t használni? (**Lehet. Csak azt nem értem, hogy eddig miért nem próbáltad ki? — CoVboy**)

A legutóbbi levelezés elég gyengére sikeredett, tényleg érződött a leveleken a rendeltetési céljuk, a szemetes. (**Hihihihi...**) Egyébként a zsenik átlátják a káoszt — lehet, hogy csalódnom kell benned? Ja, hiányoznak a Getto Gfx-k is — szerintem jobbak, mint néhány játék képe. (**Ezt csak azért tettem ide, mert köpcös barátunk jelezte, hogy igazán tuskó vagyok, hogy a Postában csak a rosszat írom róla, és ennek a szép hagyománynak alkalmasint már véget vethetnék. Most tehát egy ilyen különkiadás következik, rendkívül érdekes állításokkal: a Getto nem is olyan kövér (kérdés, hogy mennyire kövér az "olyan"?); a Getto az összes lánnyal csak azért beszélget, hogy megkérdezze őket, hogy olvasnak-e Garfield-képregényeket és akarnak-e rózsaszín lufikat fújni vele?; a Getto viszonylag értelmes ember (csak a viszonyítási alapot kell megtalálni hozzá); a Getto az Getto. Ezzel asszem eleget is tettem kötelezettségeimnek — ugorjunk**). Ennyit az újságról.

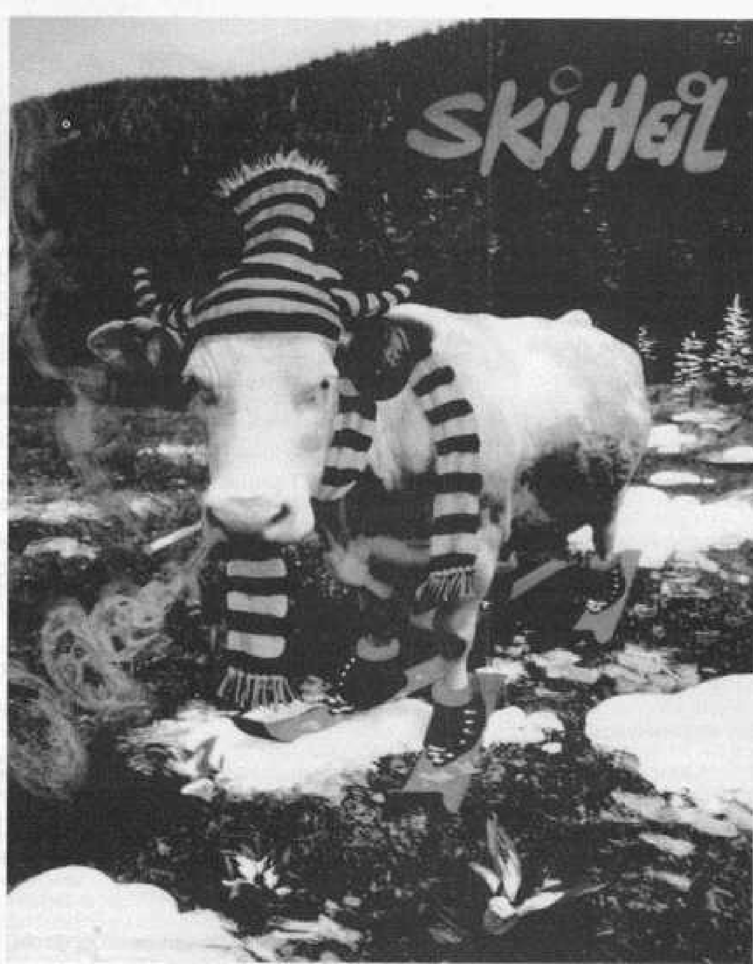
Egyébként kösz a javaslatot, hogy melyik egyetemre menjek. Én választhatom ki, hogy melyik tételt akarom mondani a szóbelin. Nem semmi, pláne ahhoz képest, hogy például a töriből felvételizőknek úgy kb. 16 könyvet kellene az első betűtől az utolsóig megtanulni. (**Az odáig még rendben is lenne, csak a sinus-tételt ne kelljen bizonyítani! — CoVboy**) Erről jut eszembe: tandíj. A többi külsős-belsős egyetemista mit szól hozzá? (**Mit szólna? Bryan arca az utóbbi időben egy kicsit ugyan emlékeztet arra a lányra, akinek az Airplane-ben kiverték az infúziót a karjából, de egyébként semmi különös; ChX-nek szerintem el sem jutott a tudatáig, hogy ezentúl lesz egy hely, ahol fizetnie is kell; a Hottát nem érdekli az egész, mert a lényeg a hamburger, amiből a ketchupot itt szétkeni mindenen, de főleg úgy, hogy az egész idővel az én nadrágomra kerüljön — a többiek közül még talán a Getto lehet érdekes, akit nem zavar a tandíj, mert egyelőre nem vették fel az egyetemre (félreértések elkerülése végett: nem azért, mert egyik egyetemnek sem volt akkora ajtaja, amin befért volna, hanem azért mert már betöltötték a portási állást)**) Nekem a kormány "indoklása" tetszett a legjobban: az azonnali államcsőd elkerülésére vezetik be szeptemberben. Ennyire hülyének néznek minket? (**Aha — CoVboy**)

Más. Tavaly novemberben küldtem neket egy lemezt—válaszborítékot felbélyegezve. A lemezen levél volt, amely hollandiai élményeimről szól. A holland gyerek most jön cserébe — majd megmutatom neki a Nagykörúti ásatásokat, a hét vezér helyét és a kontinens legrégebbi földalattijának lyukát. Ja, a lemezt igazán visszaküldhetnéd, sőt, az újságban megjelenő forráskódokat is felmásolhatnád rá... Csak vicceltem (nem a visszaküldéssel!) (**Lemezt vissza nem adunk! Mondta már párezer számmal ezelőtt, hogy teljesen felesleges lemezen levelet írni, mert nem fogok sorbanállogatni a Postán, hogy visszaküldjem — CoVboy**)

Vicc következik. Bill Gates, a Microsoft elnöke meghal és Szent Péter elé kerül, aki megkérdezi tőle, hogy hova akar kerülni: a mennyországba vagy a pokolba? Bill azt mondja, hogy előtte azért szeretné látni mi a helyzet fent és lent. Szent Péter leviszi először a pokolba. Napsütéses tengerpart, pálmafák, kék ég, monokinis nők hideg italokat szolgálnak fel. Ezután felugranak a mennyországba: őszi erdő, zuhog az eső, öregemberek kotlanak a padokon, unalom. Bill tehát úgy dönt, hogy a pokolba szeretne kerülni. Rögtön meg is jelenik egy gőzölgő vízzel teli üstben, ördögök szítják a tüzet alatta. Bill ordít: Nem ezt ígérted, atyám! Mire Szt. Péter: Ja kérem, az csak a demoverzió volt!

Viszontírásra: NOHL ATTILA, Budapest

CoVboy: Szeretem, amikor ilyen kis interaktívak vagytok. Az egyik levélíró válaszol a másiknak — cool, cool, csak így tovább! A témából viszont a tanulság az, hogy nem lehet olyan újságot csinálni, ami egyformán tetszik mindenkinek. Gondolom most majd lesz olyan, akinek a mostani számból a hosszú News, a lányos CD-k, a harci CD-k, stb. nem fog tetszeni — de hát ez van. (Meg persze olyan is lesz, akinek az egyik sem fog tetszeni, de az egy külön kategória: neki mindig az nem tetszik, ami van.)



Ezt a képeslapot Viktor haverom küldte Ausztriából, ahol nehézfejű magyar turistákat pátyolgat: intéy nekik szállást, meg néha elviszi őket síelni. Cserébe arra kért, hogy adjam le egy apróhirdetését. Tehenes képért mindent: "Alig használt, kényelmes fekvést biztosító gipszágy eladó. Síelőknek hasznos. Név és cím a szerkesztőségben."

Psycho-analízis

Hi Guyz!
Hosszú idő után ismét visszatértem az íráshoz, mindenki nagy örömére/bánatára. Ha valaki bombát vagy rózsát akar küldeni a nagy esemény elismerése képpen, lehetőség szerint fogja vissza magát. Ne legyünk szentimentálisak! :)

Coming soon:
- Egy **timer** rutin
- És jó sok rizsa

Empirikus alapon, először a timer rutint nyomom le (A reklám után visszajövők):

```
PUBLIC TIMINGON ;Publikussá tesszük
                 a függvények belépési
PUBLIC TIMINGOFF ;pontját, ha esetleg vol-
                 na olyan elvetemült,
PUBLIC SETTIMFUNCON ;aki csak a később-
                 biek folyamán próbálná
PUBLIC SETTIMFUNCOFF ;összelinkelni a
                 main code-dal.

.386 ; i386-os utasítások engedélyezése.
       (Ki hitte volna?)
.MODEL USE16 SMALL ; A tasm megbolon-
       dul a .386 direktívától. Ha standard
       módot használunk a továbbiakban, cél-
       szerű a USE16 direktíva használata.
.CODE ; Mindenféle molyolás nélkül definiál-
       juk a code szegmenst.

SETTIMFUNCON: ; Ezzel lehet egy új, a
       timerre kapcsolódó függvényt illeszte-
       ni, összesen 16-ot, more doski lásd
       lejjebb.

PUSH  AX   ; Azokat a regisztereket, ame-
           lyeknek a tartalmuk változni fog,
PUSH  CX   ; elmentjük. Kivételesen nem a
           kódba, ugyanis a sebesség
PUSH  DI   ; itt nem mérvadó. De a lustaság
           igen.
CLI   ; Az interruptok tiltása, mivel manipulálni
       fogjuk a timer funkcióit.
CMP   AX,15   ; A timer funkciók indexelése
              0-15-ig terjed..
JA    SHORT ERRORNSTON
MOV   DI,AX   ;A mátrix kétbyte-os elemek-
              ből áll, célszerű beszorozni
SHL   DI,1    ; 2-vel az index értékét.
MOV   CS:TIMINGS[ DI ],CX ; A CX regiszter
              szerepét lásd lejjebb.
MOV   CS:PRESENTTIMINGS[ DI ],0 ; Nul-
lázzuk a counter-t.
MOV   CS:TIMINGFUNCS[ DI ],SI ;A majda-
      ni rutinnak csak az offset címét ment-
      jük el. Ebből is látszik, hogy azonos
      segmens-ben kell a timer handler-nek
      elhelyezkednie a tényleges rutinokkal.
MOV   CX,AX ; A timer-hez tartozó flag-et
      magasra állítjuk, ez jelzi, hogy aktív
MOV   AX,1 ; a timer x. handlere.
SHL   AX,CL
OR    CS:TIMINGFUNCST,AX
ERRORNSTON:
STI   ; Engedélyezzük az interruptok beérke
       zését ismételten.
POP   DI   ; A szubrutinban használt regisz-
           terek értékét visszaállítjuk a fu-
           tást megelőző állapotra
POP   CX   ; Szintúgy.
POP   AX   ; Ha az előző kettő utasítás isme-
           retes, vajon mi lehet a harmadik?
RET   ;visszatérés

SETTIMFUNCOFF: ; Az előző funkció
               ellentetje.
CLI   ; A már-már megszokott hardware interrupt
       tiltás.
PUSH  AX   ; A használt regiszterek elmenté-
           se.
PUSH  CX   ; A CX regiszternek kivételesen
           itt nincs szerepe.
PUSH  DX
PUSH  SI
CMP   AX,15   ; Az index - azaz a handler -
              számának a vizsgálata
JA    SHORT ERRORNSTOFF
MOV   DX,AX
ADD   AX,AX   ; Itt kivételesen nem SHL-t
              használunk a kettővel törté-
              nő szorzásra
MOV   SI,AX
LEA   CX,EMPTYTIMFUNC ; Az
      EMPTYTIMFUNC label egy ret utasí-
      tásra mutat. A régi handler címe helyére
      ezt írjuk a táblázatba.
MOV   CS:TIMINGFUNCS[ SI ],CX ; Hopsz!
Már ki is írtuk. :)
MOV   CS:TIMINGS[ SI ],0 ; A timer max.
counter értékét szintúgy - Bármily' furcsa is -
zérózzuk.
MOV   CX,DX   ; Az előbb a DX regiszterbe
              mentettük a handler indexét.
MOV   AX,1    ; Ugyanis a status flag mind-
              össze kétbyte méretű bit méretű array.
SHL   AX,CL
XOR   AX,0FFFFH
AND   CS:TIMINGFUNCST,AX ; Nu , ezt is
              kiírjuk.
ERRORNSTOFF:
POP   SI   ; Mintha mi sem történt volna,
           visszaállítjuk a használt regisztereket.
POP   DX
POP   CX
POP   AX
STI   ; Hardware interruptokat ismét engedé-
       lyezzük.
RET

TIMINGON: ; Ez a subroutine kapcsolja be a
          timer-t.
PUSH  AX   ; Gondolom nem kell
           magyarázni.
PUSH  SI
PUSH  ES
CLI   ; és ezt?
XOR   AX,AX   ; Az interrupt vektorok a me
              móriában a 0:0h címen
              kezdődő array-ban vannak
MOV   ES,AX   ; elhelyezve.
MOV   SI,8 * 4 ; A vektorok 4 byte-ból állnak:
              2 byte (word) offset és 2 byte
              (word) segment address
MOV   AX,ES:[ SI ] ; Ha illedelmes fiúk va
              gyunk elmentjük az
              előző vektor értékét.
MOV   WORD PTR CS:OLD08HINTADD,AX
      ; DE a kódba mentjük okát lásd később. :)
LEA   AX,NEWINT08H ; Az új vektorcím
              huss az AX-be.
MOV   ES:[ SI ],AX ; Yep. Az offsetcímet
              benyomjuk a vektortáblázatba.
ADD   SI,2    ; word típusról lévén szó, az in
              dexregisztert kettővel növeljük.
MOV   AX,ES:[ SI ] ; Az előbb a régi vektor-
              nak csak a címét mentettük el. Most a
              segment cím jön.
MOV   WORD PTR CS:OLD08HINTADD+2,AX
      ; Ezt is benyomjuk a kódba.
MOV   AX,SEG NEWINT08H ; Ezt nyugod-
              tan tudnánk helyettesíteni egy
              MOV AX,CS-el. De így szebb.
MOV   ES:[ SI ],AX ; Ezt is beírjuk
              a vektortáblába.
MOV   AL,36H  ; Jelen esetben a PIT-et
              (Programmable Interval Timer)
              programozzuk át.
OUT   43H,AL  ; Ez itt a command byte volt,
              hogy mégis mit szeretnénk a PIT-től.
MOV   AX,16384 ; Ez kerül a PIT-nek a re-
              giszterébe.
OUT   40H,AL  ; Az counter word típusú.
              Ezért először az alsó byte-
              ot kell kiírni, majd jöhet a felső
MOV   AL,AH
OUT   40H,AL
MOV   CS:TIMINGSTATUS,1 ; A timer-hez
              is használunk egy flag-et,
              hogy aktív-e vagy nem.
MOV   CS:TICKCOUNTER,4 ; Hogy köz
              ben az óránk is működjön.
STI   ; A szokásos.
POP   ES
POP   SI
POP   AX
EMPTYTIMFUNC: ; Itt van az "üres" label.
RET

TIMINGSTATUS  DB   0
      ; Változó a timer állapotjelzésére.
TIMINGFUNCST  DW
0000000000000000B
      ; A handlerek status-ának
      fenntartott flag.
TIMINGS       DW   16 DUP( 0 )
      ; A counterek ( minden egyes
      handlerre ) maximális értékei.
TIMINGFUNCS   DW   16
                   DUP( EMPTYTIMFUNC )
      ; A handlerek offsetcímei
      ( szegmens cím nix )
PRESENTTIMINGS DW  16 DUP( 0 )
      ; A handlerekhez tartozó counterek.
      Ld. később.
TICKCOUNTER   DB   4
      ; A régi ( 24h-s órához tartozó
      counter ). Gondolom mindenki szeret-
      né ha közben tovább menne az órája.

NEWINT08H: ; Ez itten biza a főrutin.
           Ez hívódik majd meg 72-
           szer másodpercenként.
PUSH  AX   ; Itt valami új kifogás kell. Tény,
           hogy ez valójában a interrupt body-ja
PUSH  BX   ; De valahogy nem volt kedvem
           beoptimalizálni. :)
PUSH  SI
MOV   BX,1    ; Inicializáljuk a BX-et, ugyanis
              eme regiszterrel, és TIMINGFUNCST
              változóval fogunk logical and
              conditions végezni.
XOR   SI,SI   ; Az SI-vel fogjuk majd indexel-
              ni a word típusú mátrixokat.
RETRYSCTIMFCIK: ; Hehej... Itt a főciklus.
TEST  BX,CS:TIMINGFUNCST
              ; Itt a conditions.
JZ    SHORT NOONTIMFUNC
MOV
AX,CS:PRESENTTIMINGS[ SI ]
      ; Növeljük a handler-hez tartozó számiálót
INC   AX
CMP   AX,CS:TIMINGS[ SI ] ; Ha elérte az
              általunk megszabott max. értéket, ak-
              kor csőcs, ugyanis meg kell hívni, hogy
              végrehajtsuk.
JNZ   SHORT NOCALLTIMFUNC
      ; De ha nem.
CALL  WORD PTR CS:TIMINGFUNCS[ SI ]
      ; Ha viszont igen, akkor meg is hívjuk.
XOR   AX,AX   ; Azért nullázzuk a számlálót,
              hogy legyen még szenvedése az
              interrupt-nak.
NOCALLTIMFUNC: ; Ez akkor van, ha "De ha
              nem.". ;-)
MOV   CS:PRESENTTIMINGS[ SI ],AX
      ; Jófiúhoz illően visszamentjük a counter-t.
NOONTIMFUNC:
CMP   BX,32768 ; Ha TIMINGFUNCST
              mask-jának az értéke 2^16-on
JZ    SHORT ENDTIMINGFUNC ; Akkor
              Fine, The End, etc.
SHL   BX,1    ; A mask-ot eltoljuk a sarokig,
              utána vissza, majd megint
              el, de csak eggyel balra.
ADD   SI,2    ;A mátrix-ok index-ét nem
              ártana növelni.
JMP   SHORT RETRYSCTIMFCIK
              ; And back to the hell.
DEC   CS:TICKCOUNTER ; A valós idejű
              óra counterét növeljük eggyel.
```

```
        ;Inkább csökkentjük, az szebb.:)
JNZ     SHORT ENDTIMINGFUNC
        ; Ha nulla, meghívjuk a régi 08h-s vektort.
MOV     CS:TICKCOUNTER,4   ; És persze
        visszaállítjuk 4-re a counter-t, hogy
        máskor is molyolhasson vele a gép.
PUSHF   ; "szimuláljuk" az interrupt-ot. Mint a
        suliban a betegséget. A tanár beveszi.
DB      9AH  ; Egy CALL FAR X:Xh op. kódja.
OLD08HINTADD  DD    0   ;Ide nyomtuk
        még jóregen az eredeti 08h vektor
        címét.
ENDTIMINGFUNC:
MOV     AL,20H   ; Ez a 8259-es Interrupt
                 Controller címe. Egy hard-
                 ware interrupt végén jelezni
                 kell a rutin végét. Mint most.
OUT     20H,AL   ; Nem specifikus EOI (End
                 Of Interrupt) command-ot
                 küldünk ki. Azaz a prioritást
                 nem rotáljuk.
POP     SI
POP     BX
POP     AX
IRET    ; Amelyik szerencsétlen kódon coitus
        interruptus-t hajtottunk végre, most
        örülhet, mert visszakapja a vezérlést.

TIMINGOFF:   ; Lehet, hogy hülyén hangzik,
        de ha bekapcsoltuk egyszer a timer-t
        lehet, hogy néha szeretnénk majd ki-
        kapcsolni.
PUSH    AX   ; Teljesen értelmetlen, mi?
PUSH    DX
PUSH    DS
TEST    CS:TIMINGSTATUS,1   ; Ha valaki
        csak szórakozásból hívta volna meg a
        funkciót, az ne örüljön korán.
JZ      SHORT NOONTIMING   ; Ugyanis no
        effect. De ha éppen használjuk a
        timer-t, akkor túlmegy ezen a
        condition-on.
CLI     ; Unalmas mi?
LDS     DX,DWORD PTR CS:OLD08HINTADD
        ;Szentségtörés!
MOV     AX,2508H   ; A DOS-t használjuk a
        régi vektor visszaírására.
INT     21H   ; Én megmondtam...
MOV     CS:TIMINGSTATUS,0   ; A status byte-
        ot nullázzuk. Ebből még egy
        peasant program is tudja,
        hogy nem megy a timer.
MOV     AL,36H   ; PIT felprogramozása a régi
        18.2—x/sec-es ütemjelre.
OUT     43H,AL
XOR     AL,AL
OUT     40H,AL
OUT     40H,AL
STI
NOONTIMING:
POP     DS
POP     DX
POP     AX
RET     ; vissza.

END     ; Hí-be-jó! Vége.
```

Hehej. Most bizonyára mindenki nagy boci/Windows szemeket mereszt. Többször előfordul, hogy szeretnénk valamit időzíteni, vagy inkább azt, hogy adott időegységenként valami történjen. Csúcshaver dolog, ha a world vector demo-ban az a bazi nagy sárgolyó - amit földnek hívnak - függetlenül a gép sebességétől ferdülget, fordulgat. Nosza rajta, vége van a főciklusnak meghívjuk a bogyó forgatórutinját. Igen ám, míg egy DX-66-on mondjuk belefér ez 2 frame-be, 386-ról már nem is beszélve, addig Pentium-on, mint a veszettbarom forog-forog. Persze lehet egyfajta időzítést csinálni a Vertical Retrace figyelésével is, de mi van akkor, ha csak 2 frame-be fér bele a kirakás? Rettentő élvezetes dolog, hisz nem tudjuk pontosan lekezelni a vert. retrace-t a kirakás alatt. Ez még nem lenne probléma, de az a mocsok sárgolyó, ellenkezve az akaratunkkal, fele sebességgel fog pörögni. Ötlet van, talán megoldás is: Kell egy fix, a gép sebességétől független periodikusan meghívódó kód. Több ilyen is van. A VGA kártyát fel lehet úgy programozni, hogy a Vertical Retrace elérésekor generáljon egy Interruptot. Bizonyos esetekben ez tök szupi, talán még kevesebb is a cécó vele, mint a fenti rutinnal, csak egy a bökkenő: Például XMODE 640x400 esetén ritkábban hívódik meg, mint MCGA 320x200-ban. Persze vannak abszolúte mazo fiúk, akik azt mondják, hogy tök sikkes, meg tök RuleR, etc., etc. ha a Vert Retrace-t használjuk. Ezek a tökös srácok ne olvassák tovább, mert minek? :) Ellenben, ha úgy véled, ez a kis rutin megdobja az évi gabona termésed, akkor lapozz a 10. oldara. Oppsss, két HP-t leszedtek rólad, használd a 265471673213 oldalú dobókockát. Ha 463242196 kisebb, meghaltál. Máskülönben olvass tovább.

Előfordulhat, hogy nem csak egy rutint akarunk rárakni a timer-re, hanem 10 (hehe, azért 16-nál ne legyen nagyobb) féle kütyüt szeretnénk külön-külön kezeleni. Kéne ugyebár néha fordítani a sárgolyón, meg a mosógép dobját sem ártana forgatni. Kár, hogy a kettő nem ugyanolyan sebességgel forog, nem lenne több problémánk. Solution: a mosógép dobját forgató rutin hívódjon meg x-szer másodpercenként, a föld forgató rutinja csak x/2-szer.

Tehát van egy főrutin, egy interrupt, amely másodpercenként 72-szer meghívódik. Valahogy direkt ennyire állítottam az értéket, ugyanis ez közel áll a Képfrissítési frekvenciához. 16 különböző timer-t tudunk kezelni egyidőben.

Persze az előző problémák végett célszerű, hogy mindegyik handler-nek külön countere legyen. Jelen esetben a counter a következőképpen használatos: 72/counter = secundum/functions calls.

A counterek a TIMINGS tömbben tárolódnak. Az elemek mérete szó típusú tehát tehát 65535/72 sec a legnagyobb triggerelhető időtartam.

A fő timerrutint a régi 24h-s óra helyére illesztjük be. Szépen felnyomjuk a 08h interruptra, majd mivel ez a rutin 72-szer hívódik meg, csak minden 4. interrupt hívás után kell a régi interruptot meghívni. Ha valaki azt hiszi, hogy nyugodtan elhagyhatjuk, mert az óra igyis-úgyis eláIlítódik, téved. Ugyanis az óra kapcsolja ki a meghajtó motorját, meg ehhez hasonló dolgokat is ő kezeli. Annyit azért megér, hogy ne golyózzon be a fél rencccer.

Tehát a NEWINT08H rutin mikor meghívódik, kapásból úgy kezdődik, hogy megvizsgáljuk a 0-15-ig terjedő handlerek státuszát. Ha valamelyik státusza magas lenne (1) , fogjuk és galád módon inkrementáljuk eggyel a hozzátartozó countert. Ha ez elérte az általunk megszabott maximális értéket (amelyeket a TIMINGS tömbben tárolunk), akkor kár volt megnövelni, úgyis zérózzuk. Mellékesen - de csak úgy mellékesen - meghívjuk a handlerünket. A handlerek offset címét a TIMINGFUNCS array-ben tároljuk. Itt a handlereknek csak a címe van rögzítve. A segment címet nem tároljuk le, amiből következik, hogy azonos segment-ben kell elhelyezkedniük a handlereknek, és a timer rutinnak. Ez kis változtatással átírható.

A saját handlerünket a SETTIMFUNCON szubrutin használatával tudjuk berakni a timer-be. Néhány paramétert azért illik neki átadni:

- **AX** = A handler száma, amelyre szeretnénk illeszteni a rutint.
- **CX** = Maximális counter érték.
- **SI** = a funkció effektív címe, szegmensen belül.

A többi regisztert bárki használhatja, bármire. Mint a forrásból kitűnt real módú timer. Nem kell hozzá nagy profizmus, hogy valaki átírja, de akkor majd figyeljen a privilege level-re.

Telnek-múlnak az idők, már nagyon unjuk a banánt, meg a handler is, hogy x-szer megkell hívódnia. Biztos pocsékul érezheti magát. A döntés megszületik, állítsuk meg a handlert, vége a bulinak. Tökéletes erre a SETTIMFUNCOFF (másra se:), de ennek is kell némi paraméterezés. Itt mindössze csak egyetlenegy paramétert kell átadni az AX-ben, hogy melyik handler-t szeretnénk lőni. Ha valaki volna olyan bugyuta, és a 16 maximális kezelhető handler ellenére mondjuk az AX-be 5644-et írna, az magára vessen! Nem fog történni semmi... Mondjuk egy ilyen kényes programrészben ajánlatos lekezelni az indexhatárt. Nagyon lényeges dolog, hogy a handler gyors és kíméletlen legyen, mint egy főbelövés. Ugyanis a timer kezelő és a hozzátartozó handler, nemcsak a fő programot szakítja meg bármely időpillanatban, hanem az interruptok beérkezését is.

Ez ellen nem tudunk fellépni az STI utasítással, mert az a processzor interrupt vonalát maszkolja. Az int08h egy hardware interrupt által generálódik, és amikor a 8259 továbbadja a procinak a megszakítás kérelmet - a prockó meg elfogadja - a 8259 tiltja a további hardware ineterruptot, egészen a már engedélyezett befejezéséig. Ahhoz, hogy a 8259 tudja, most van vége a meghívott interrupt-nak kell küldeni egy EOI command-ot. Egy EOI többféle hatással is járhat: Otthon a szülők nagy szitkozódásával kísérve leveri a biztit, felgyújtja a gépet, elfüstöl a monitor, etc. Valójában a történés sokkal prózaibb. A 8259 az EOI beérkezése után immáron továbbadja a procinak az interruptkéréseket.

Fölösleges olyanokon filózni, hogy a GF1 (GUS) interruptja beérkezik, meg az SB int vonala is továbbmegy a proci felé, hála az égnek ezek is hardware interruptok. Ezek után valószínűleg már érthető a fenti kaparászás.

A timer bekapcsolása és kikapcsolása két egymáshoz nagyon hasonló rutinra épül:

TIMONGON
TIMINGOFF

Levezetésnek egy kis pardey infó:

Volt egy pardey márc. közpén. Valami *Cache* volt a neve. Bocsánat, hogy kihagy az emlékezetem, de csak a lényeges dolgokat tudom megjegyezni. A *CACHE* márpedig **határozottan** lényegtelen dolog volt, számomra. De volt egy pardey, egy másik, még jó régen. A neve *InBloom* volt. Valószínűleg nem tűnik föl senkinek a nevük alapján, hogy egyazon helyen voltak, ugyanaz a szervező gárda állt mögötte, csak az idősik volt a kettőnél kissé különböző. És még akkor sem tűnt fel az előbbi pár hasonlatosság, mikor megérkeztem a *CACHE*-re.

Pedig sokat vártam a rendezvénytől. Nagyon régóta nem volt egy épkézláb party hungariában, hiszen mindenki félt a BSA-tól, amely már MO-n is elkezdtett ténykedni, és csak úgy zabálja a tőménytelen mennyiségű softwarekalóz népet. Mindenki félt tőle, hisz látása elvakult a mohóságához képest, az emberek féltek, hogy ők is belekerülnek a BASQ ...oppsss, ez egy másik... szóval a BSA whiskas-es dobozába. A lényeg a lényeg, az emberek féltek kimenni az utcára gépeikkel, adathordozóikkal, hátha a BSA egyik csápja éppen az útjukba nyújtózkodik, aztán **PAFF**! És hiába volt sok-sok ember, akit nem igazából érdekeltek a lemezek, a BSA, az időjárás és szívesen jártak volna pardey-ra. De az előbbi, kalózok által képviselt szennynép nélkül egy pardey sajnos életképtelen, ama kevés embereknek, akik nem a copy c: a: parancs által vezérelve mennek egy party-ra. Szóval még sok ehhez hasonló ok miatt nem voltak pardey-ok. Aztán egyszercsak kapok egy infót, hogy lesz ám kecsón *CACHE*. Huhhuj! (mondom én. Ez betett nekünk. Ugyanis épp egy másik szintúgy shitül végződő party-t csináltunk.) De nem baj, mostantól lesznek party-k! Kaja, pia, sok fun, compo, meg minden, mi szem,szájnak ingere. Fogtam a kis batyumat, a Discman-t, szombat délután - már eleve azzal a tudattal, hogy nem maradok sokáig - leindultam, hogy lássam az egy éve várakozó - ofcoz rám várakozó - csodát. **DAMN!** A csoda elmaradt. Megérkeztem a partyplace-re, alig látok néhány csellengő embert. Az meg pláne egy dühítő dolog, hogy egy vagon money-t legomboltak rólam. 300 ruppóba került a jegy le, meg vissza. Erre a pénztárosnak még fizetek vagy 680-at. Okay, megkérdezte, ha tényleg ily' kevés ideig maradok, akkor fontos-e nekem, hogy fizzessek? Mondá' a hős az öreganyónak (volt vagy 25): "Becsületes ember vagyok öreganyám, nem nagy anyagi érvágás a dolog, I'm a good guy". Valószínűleg tengernyi naivitással rendelkezett az anyóka, mert elhitte. Méghogy én jófiú?! Nézegettem a belépőt, én voltam az 242. szerencsétlen, ki a pokolnak eme bugyrába tévedt. Kevesen voltak, már sorry, de nem túlzottan egy színvonalas társaság, és még a compokra pénzbe került a nevezés. Hát ez már pofátlanság. 680-at legomboltak, amikor a szerencsétlen stranger betévedt, és még vagy 2 kilót, amikor neveznie kellett a művével. Ugylátszik, hogy a szervezők csak pénzt akartak keresni a rendezvényen. Mivel csak tíz percig voltam ott, csak úgy hallomásból jutott el hozzám: nagyon sok - meghirdetett - előadás; bemutató elmaradt. Vagy lehet, hogy bennem vana hiba, hogy legalább egy '93-as InBloom -hoz hasonló színvonalú party-t vártam. Bár a belépő akkor is tetemes (500 credit) mennyiséget ölelt fel, de maga a hangulat, a színvonal kárpótolt mindenért. No, ezt itt nem lehetett elmondani. Ja, és még a sör is pénzbe került. Ez volt mindennek a teteje.

Psycho@master.fok.hu

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(4. rész)

Miközben azon töröm a fejem, hogy miféle új bevezetőt találjak ki, azon kapom magam, hogy nem csak arról nincs fogalmam, hogy mivel kezdjem, de arról sem, hogy mivel folytassam szokásos két oldalamat. Azért remélem, e havi fő témánk, a karakterek grafikus képre való írogatása sem lesz érdektelen.

Némi bugfix az előző részekhez:

- Nem túl lényeges, de a WatCom C++ nem írja azért teljesen újra a BIOS rutinokat, tehát azok nem lesznek 32-bitesek, de ez már talán a múltkorról is kitűnhetett. Továbbá globális adatszegmensként olyan szelektort használ, aminek a bázisa 0, és a határ 4GB. Ez magyarul azt jelenti, hogy egy teljesen lineáris memóriánk van, amivel elvileg azt csinálunk, amit akarunk. Emiatt kissé nagyobb a fagyásveszély, ugyanis nem tudja teljes mértékben ellenőrizni a programunkat, viszont tudunk szépeket rajzolgatni a képernyőre. A legfontosabb, hogy az itt leközlésre került WatCom C-t használó rutinok általában a globális változókhoz lettek írva, így csak ilyen paraméterekkel hívjuk őket! Ja, azért nem kell teljesen beijedni, a DOS-os és az egérkezelő funkciókat átirányítja úgy, hogy 32 bites regisztereket fogadjanak, ahol kell. Egyébként létezik egy PMODE for Watcom C, ami 8-9k, és a DOS/4GW lecserélésére készült. Egyetlen hibája, hogy az egeret elfelejtették "protected módosítani", így a legtöbb normális játékkal nem használható, de legalább a DOOM gyorsabban megy (a programhoz adott teszt szerint kb. 2-szer gyorsabbak a számítási műveletek, mint a DOS/4GW-vel)
- Egy kissé komolyabb hiba: egy vízszintes vonalat a képre rajzoló rutinrész általános fogása, hogy megnézzük, hány byte fér még ki az adott lapra, és annyit kirajzolunk, majd lapváltás, és a maradékot is kinyomjuk. Ennek megoldásában az a hiba, hogy 0ffffh-ból vontuk ki a DI-t, így ha éppen a lap utolsó pixelén kezdtünk, akkor ennek eredménye 0, a valóságban pedig 1 pixel még van azon a lapon (az, hogy 0 legyen, nem is fordulhat elő). Ezt csak úgy lehet orvosolni, hogy 0B0000h-ból vonjuk ki EDI-t, és azután EBP-hez hasonlítjuk ECX-et. A többinél már nem kell 32-bitesre változtatni, hiszen ha oda kerül a vezérlés, akkor az eredmény biztosan elfér 16 biten.
- Végül pedig gondolom, sokan rájöttek, hogy a Nr.52-ben a táblázatban a függőleges felbontás eltolása nem 13h, hanem 14h. Nem rejtvénynek szántam, sorry.

Most látom csak, milyen jól telik az oldal, miközben nem mondok semmi újat. Ezt be fogom vezetni: minden cikkben az előző hibáiról fogok írni. Hihi. Azért remélem, erre nem kerül sor.

Karakterírogatás

Itt most beszélhetnénk a VGA saját karaktergenerátoráról is, ám mi annál sokkal elegánsabb, bár kevésbé gyors és megterhelő megoldást választunk. Saját karakterformátumot alakítunk ki, aminek kiírását természetesen magunknak kell megoldani a grafikus képre. Nehéz dolog eleget tenni főleg annak a célkitűzésnek, hogy mindhárom színmélységű módban egyaránt használható legyen. **A karakterkészlet fő jellemzői**:

Megadja a legelső és az utolsó karakter számát, amiről adatunk van, így nem kell mind a 256 karaktert lerajzolgatnunk, ha nekünk mondjuk csak a 255-ös ASCII kódúra kellene rajz. (Ez mondjuk eléggé extrém eset, de az már lehet, hogy csak a kis-nagybetűket akarom megrajzolgatni)

A karakterek magassága állandó egy Charseten belül, viszont a szélessége betűnként változó lehet. Gondoljunk bele, micsoda barbár munka egy M betűt egy I betű helyére benyomorgatni. Ennek segítségével írhatunk szép "vindózos" szövegeket, karcsú l és i betűkkel...

A karakterkészlet max. 256 színt használhat, mindhárom színmélységű módban, de akinek ez nem elég, az... írjon magának másikat. Tárolva van, hogy hány színt használtunk (ajánlott optimalizálni, hogy 0-tól a lehető legkevesebbig legyen), és ezekhez megfelelő 8 bites RGB adatok is tartoznak, amelyeket 256-színű módoknál le kell tologatni 2-2 bittel, majd beállítgatni a palettát, a HI-color módoknál 2 byte-ba paszírozzuk őket a bitszámnak megfelelően, és ezt írjuk ki, ill. a TRUE-colornál gyakorlatilag semmi dolgunk, csak egyszerűen kikeressük a megfelelő színt, és kirakjuk. A 256-color módokhoz van még egy olyan segítség is, hogy egy adott értéket hozzáad a színszámhoz, ez jól jöhet a színek rendezésénél.

Lássunk akkor egy struktúrát, assemblyben, ahogy a memóriában tároljuk:

```
CHRSET        STRUC
ID            dd ?
ImageSize     dd ?
StarChr       db ?
EndChr        db ?
ChrHeight     db ?
UsedColors    db ?
RemapColor    db ?
Palette       dd ?
Offsets       dd ?
ChrData       dd ?
CHRSET        ENDS
```

Ugyanez C-ben, bocs, hogy mindent kétszer írok le, de akadnak olyanok, akiknek szükséges... Az RGB-t csak C-ben használjuk.

```
TCHRSET.H
struct RGB
{
  unsigned char RED;
  unsigned char GREEN;
  unsigned char BLUE;
};

struct CHRSET
{
  int           ID;
  int           ImageSize;
  char          StartChr;
  char          EndChr;
  char          ChrHeight;
  char          UsedColors;
  char          RemapColor;
  RGB          *Palette;
  int           *Offsets;
  char         *ChrData;
};
#define HEADERSIZE 13
```

Az **ID** egy 4 byte-os érték, tetszőleges, azonosítóként használható.

Az **ImageSize** a karaktereket leíró adatok összméretét adja, a C-ből való könnyebb betöltéshez.

A **StartChr** az első, az EndChr az utolsó karakter ASCII kódja.

A **ChrHeight** a karakterek magassága.

A **UsedColors** a használt színek száma-1. Tehát, ha 0 (háttér) és 1 (világos szín) értékekkel írunk le egy karaktert, akkor az mono, és elvileg 2 színt használ, de ide 1-et írjunk.

A **RemapColor** az a bizonyos 256-színű módoknál használatos érték, amit hozzáadunk a karakterek eredeti színkódjához.

A **Palette** egy 32-bites pointer, és bármilyen hihetetlen, a palettára mutat. Szegmens nem kell, mert mint már említettem, a globális változókét kell használni.

Az **Offsets** egy dword-ökből álló tömb, annyi elemű, ahány karaktert leírunk, és az egyes karakterek képének kezdetét mutatja a ChrData-n belül.

A **ChrData** a legelső karakter legelső adatára mutat a memóriában.

A file-ban az utolsó 3 érték természetesen nem szerepel, ehelyett először a megfelelő méretű paletta az RGB adatokkal (minden színadat 3 byte), majd az offsetek következnek, végül a karakterek adatai.

Egy karakterkészlet leírót kellene deklarálni, CHRSET-re mutató típusút (ijnye, de szép megfogalmazás, híven tükrözi a C nyelv jellemzőit), mivel minden függvényt ezzel kell meghívni, illetve a betöltés egy CHRSET * típusú mutatót ad vissza, azaz a betöltött karakterkészlet helyét a memóriában.

No, akkor nem ártana betölteni a karakterkészletet. A CSETLoad nevű függvény helyet foglal a memóriában az egyes részeknek, majd betöltögeti őket, és még a 3 pointer-t is beállítja (még jó, különben nem tudnánk elérni az adatokat).

A 256 színű módoknál a 2 bittel jobbra tologatást a CSETPalTo256 nevű függvény végzi.

A HI-color módoknál szokásos "2 byte-ba való bepaszírozást" a CSETPalToHI végzi.

Ha esetleg meguntuk volna kedvenc karakterkészletünket, a CSETFree-vel megszabadulhatunk tőle.

```
#include "stdio.h"
#include "dos.h"
#include "malloc.h"
#include "tchrset.h"

#define D         unsigned int
#define W         unsigned short int
#define B         unsigned char

CHRSET *CSETLoad(char *FileName)
{
  FILE   *cf;          // CharSet File
  CHRSET *cload;  // CharSet in memory
  RGB    *Pal;          // Palette
  int    *Offsets;     // Chr offsets
  char   *ChrData;// Char image data
  int    t;

  cf = fopen(FileName,"rb");

 cload = (CHRSET *) malloc (sizeof
       (*cload));
  t=fread(cload,1,HEADERSIZE,cf);

 Pal = (RGB *) malloc ((cload-
        >UsedColors+1)*3);
  t=fread(Pal,1,(cload-
        >UsedColors+1)*3,cf);

 Offsets = (int *) malloc((cload-
>EndChr-cload->StartChr+1)*4);
  t=fread(Offsets,1,(cload->EndChr-
cload->StartChr+1)*4,cf);

  ChrData = (char *) malloc (cload-
>ImageSize);
      t=fread(ChrData,1,cload-
>ImageSize,cf);

  cload->Palette=Pal;
  cload->Offsets=Offsets;
  cload->ChrData=ChrData;

 fclose(cf);

  return(cload);
}

void CSETFree(CHRSET *c)
{
  free(c->Palette);
  free(c->Offsets);
  free(c->ChrData);
  free(c);
}

void CSETPalTo256(CHRSET *c)
{
  int i;
  RGB *p;

  p=c->Palette;

  for (i=0;i<=c->UsedColors;i++)
    {
  p[i].RED=(B) (p[i].RED>>2);
    p[i].GREEN=(B) (p[i].GREEN>>2);
    p[i].BLUE=(B) (p[i].BLUE>>2);
    }
```

```
}

void CSETPalToHI(CHRSET *c,int mode)
// mode:0 - 32768 color (RGB: 5-5 bit)
//  mode:1  -  65536  color  (R:5,  G:6,
B:5)
{
  int i;
  short int r,g,b;
  RGB *p;
  unsigned short int *q;

  p=c->Palette;
   q=(unsigned  short  int  *)  (c-
>Palette);

 for (i=0;i<=c->UsedColors;i++)
    {
    r=p[i].RED;
    r=(W) (r>>3);
    g=p[i].GREEN;
   g= mode ? (W) (g>>2) : (W) (g>>3);
    b=p[i].BLUE;
    b=(W) (b>>3);

    g=(W) (g<<5);
  b= mode ? (W) (b<<11) : (W) (b<<10);
    r=(W) (r | g | b);
    q[i]=r;
    }
}
```

Huh, ezen túl is vagyunk. A kiírás már nehezebb dolog lesz, mivel mindhárom képernyőmódra külön meg kell írni, de csak néhány sor változtatásával. Ezért nem akarom leközölni a 3 forrást, nincs is rá hely. Ezért megpróbálom összemixelni a 3-at úgy, hogy * lesz azok előtt a sorok előtt, amik csak 256 színnél kellenek, + a HI-colornál, és / a TRUE-colornál. Azok a sorok, amelyek előtt nincs egyik sem, azok kellenek mindhez. Remélem, nem lesz hiba az összemásolgatásnál, de elég jó munka egyszerre 4 ablakot nézni. (Közben rájöttem, hogy a 256 és HI-color verziót nem túl nehéz összerakni, de a TRUE-color rutin belső rajzoló részét inkább külön leközlöm, mert irtó nagy kavarodás lenne.

```
WS_ChrHeight     db 0
WS_RemapColor    db 0
WS_DecPage       db 0

; ________________________
;  WriteString
; In:  eax/edx  - x/y coordinate
;      ds:esi   - ^string
;      ds:ebp - ^chrset
; ________________________
WriteStr PROC
        cld
        mov     edi,eax
+/      shl     edi,1
/       add     edi,eax
        mov     ax,_Screen_XReal
        mul     dx
        add     di,ax
        adc     dx,0
        add     edi,0A0000h
        mov     ax,DGROUP
        mov     es,ax
        SetPage  ds
*       mov     al,                 ds:
                [ebp.RemapColor]
*       mov     WS_RemapColor,al

WS_LoopStr:
        mov     al,ds:
                [ebp.ChrHeight]
        mov     WS_ChrHeight,al
        lodsb
        cmp     al,ds:[ebp.StartChr]
        jb      WS_Exit
        cmp     al,ds:[ebp.EndChr]
        ja      WS_Exit
        sub     al,ds:[ebp.StartChr]

        push    esi
        push    edi
        push    edx

        mov     esi,ds:[ebp.Offsets]
        shl     ax,2
        movzx   eax,al
        movzx   esi,word            ptr
                ds:[esi+eax]
        add     esi,ds:
                [ebp.ChrData]
        lodsb
        xor     ecx,ecx
        mov     cl,al
/       mov     G_RestCX,cx
/       mov     ax,cx
/       shl     cx,1
/       add     cx,ax
        mov     ax,_Screen_XReal
        sub     ax,cx
+       sub     ax,cx
        mov     G_AddDI,ax
*/      mov     G_AddSI,cx
+       mov     G_RestCX,cx
+       shl     cx,1
+       mov     G_AddSI,cx
+       mov     ebx,[ebp.Palette]
+/      xor     eax,eax
/       push    ebp
/       mov     ebp,ds:[ebp.Palette]
/       xor/    push       ebp
/       mov     ebp,ds:[ebp.Palette]
        mov     WS_DecPage,0

WS_LoopClmn:
*       mov     cx,G_AddSI
+/      mov     cx,G_RestCX

WS_LoopRow:
        lodsb
        cmp     al,0
        jz      WS_NoDraw
*       add     al,WS_RemapColor
*       stosb
+       xor     ah,ah
+       shl     ax,1
+       mov     ax,word             ptr
                ds:[ebx+eax]
        jmp     WS_Draw
WS_NoDraw:
*       inc     di
+       add     di,2
WS_Draw:
        or      di,di
        jnz     WS_1
        IncPage ds
        inc     WS_DecPage
        mov     edi,0A0000h
WS_1:   loop    WS_LoopRow

        add     di,G_AddDI
        jnc     WS_2
        IncPage  ds
        inc     WS_DecPage
WS_2:   dec     WS_ChrHeight
        jnz     WS_LoopClmn

/       pop     ebp
        pop     edx
        pop     edi
        pop     esi

        cmp     WS_DecPage,0
        jz      WS_Dec1
        jmp     WS_Dec2

WS_DecLoop:
        cmp     WS_DecPage,0
        jz      WS_DecExit
WS_Dec2:
        dec     WS_DecPage
        dec     dx
        jmp     WS_DecLoop
WS_DecExit:
        IncPage  ds
WS_Dec1:
        add     di,G_AddSI
        jnc     WS_3
        IncPage  ds
WS_3:   jmp     WS_LoopStr
WS_Exit: ret
WriteStr ENDP
```

És a kissé más TRUE color részlet:

```
WS_LoopRow:
        lodsb
        cmp     al,0
        jz      WS_NoDraw
        xor     ah,ah
        mov     bx,ax
        shl     ax,1
        add     ax,bx
        mov     bl,byte ptr
                [ebp+eax]
        mov     ax,word ptr
                [ebp+eax+1]

        cmp     _TRUE_BGR,1
        jnz     WS_RGB
        xchg    bl,ah

WS_RGB: mov     es:[edi],bl
        inc     edi
        stosw
        jmp     WS_1
WS_NoDraw:
        add     di,3
WS_1:   loop    WS_LoopRow
```

Innentől már mehet tovább az előző lista alapján. Sorry, talán kicsit nehezen követhető így a dolog, annak ellenére, hogy egyáltalán nem egy nagy durranás.

A szokásos include file-ba még nem árt, ha beillesztjük a kiíró headerjét, pl.

```
extern "C" {
extern void far WriteStr256(int X,
int Y, char *Str, CHRSET *chr);
}
```

Valamint a C-ben írt rutinoknak is készítsünk egy Header-t.

Még egy példa egy lamer karakterkészletre, amit szerkesztő nélkül is létrehozhatunk, ASM file-ról van szó.

```
.model small
.code
      org 100h
Start:
   db        'CSET'     ;ID
   dd       LastCByte-Sym0
            ;ChrData image size
   db        32                  ;StartChr
   db        90                  ;EndChr
   db        11          ;ChrHeight
   db         1    ;UsedColors (-1)
   db         0
;RemapColor
; Palette
      db          0,0,0
      db          255,255,255        ;RGB
datas (2)
; Offsets
      dd          Sym0-Sym0
      dd          Sym1-Sym0
      dd          Sym2-Sym0
      dd          Sym3-Sym0
      dd          Sym4-Sym0
; Image data
; -UPCASE CHARS
Sym0  db          4   ; space
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
Sym1  db          3               ;!
      db          1,1,0
      db          1,1,0
      db          1,1,0
      db          1,1,0
      db          1,1,0
      db          1,1,0
      db          1,1,0
      db          0,0,0
      db          1,1,0
      db          0,0,0
      db          0,0,0
Sym2  db          4               ;"
      db          1,0,1,0
      db          1,0,1,0
      db          1,0,1,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
      db          0,0,0,0
Sym3  db          6                        ;#
      db          0,0,0,0,0,0
      db          0,1,0,1,0,0
      db          0,1,0,1,0,0
      db          1,1,1,1,1,0
      db          0,1,0,1,0,0
      db          0,1,0,1,0,0
      db          1,1,1,1,1,0
      db          0,1,0,1,0,0
      db          0,1,0,1,0,0
      db          0,0,0,0,0,0
      db          0,0,0,0,0,0
Sym4   db          8                       ;$
      db          0,0,0,1,0,0,0,0
      db          0,1,1,1,1,1,0,0
      db          1,1,0,1,0,1,1,0
      db          1,1,0,1,0,0,0,0
      db          0,1,1,1,1,1,0,0
      db          0,0,0,1,0,1,1,0
      db          1,1,0,1,0,1,1,0
      db          0,1,1,1,1,1,0,0
      db          0,0,0,1,0,0,0,0
      db          0,0,0,0,0,0,0,0
      db          0,0,0,0,0,0,0,0

LastCByte        db 0

          end start
```

Ja, ezt TASM /t-vel fordítva pont egy betölthető charsetet kapunk.

DoT

PC NOISE

Yep, ismét zajongunk egy kicsit, vagy ha jobban tetszik zenélünk - azt hiszem csak nézőpont kérdése melyik fogalmazást használjuk. Az épp indulófélben lévő hangkártyacsatát, illetve a kártyák bemutatását most egy kicsit megszakítjuk, ugyanis az utóbbi időkben egyre többen érdeklődnek az olyan programok iránt, amikkel többsávos felvételeket lehet készíteni winchesterre valósidejű keveréssel. Ezekre a stuffákra akkor merül fel az igény, ha van néhány hanganyagunk, és ezeket szeretnénk valamilyen adott sorrendben lejátszani, akár úgy is, hogy egymásba lógnak, azaz össze kell őket kevernünk. Ha nem túl hosszúak a részek, akkor feltölthetjük őket a hangkártyánk RAM-jába (már ha van neki), és hangszerként kezelve őket megoldódik a keverés gondja. Probléma csak akkor van, ha ezek a részek egy csöppet hosszabbak annál, mintsem hogy beleférjenek a RAM-unkba. Ekkor lesz szükségünk az MHR-ekre:

Multitrack Harddisk Recorderek

Igen, ilyen szép nevük van. Stúdiókban már régóta használnak többsávos digitális magnókat a rögzítésre, de a winchesterek megnövekedett sebessége, kapacitása és egyre alacsonyabb ára (a naponta bekövetkező forintleértékeléseket, no meg az importadót nem számítva) lehetővé tette, hogy szalag helyett merevlemezre készítsék a felvételeket. Ezek a hardware rack-be építhető kütyük SCSI vinyókat esznek általában, és meglehetősen drágák, 300 ezer Ft felett kezdődnek a négysávos sztereo változatok, és ebben még nincs benne a winchester ára. Legalábbis a *Pixel Graphics* ennyiért árulja a *SoundScape* rendszerét, ami valóban szenzációsan olcsó árnak számít ma ezen a piacon - már annak, aki meg tudja fizetni, és szüksége van rá.

Az utóbbi időben viszont több program is megjelent, ami ezt a többsávos valósidejű lejátszást lehetővé teszi PC-n is, software-esen. Az egyetlen hardware amire szükségünk van, az csak egy hangkártya. Nagy ördöngösség persze nem kell mindehhez, pusztán egy gyors winchester, és megfelelő pufferelés. A hagyományos wave-szerkesztőkkel szemben (oops, ez pont úgy hangzik, mint egy mosópor-reklám :) ezek a programok a bevezetőben említett probléma megoldására hoznak egy-két finomságot, amik kényelmesebbé teszik az életünket.

Non-destruktív szerkesztés

A nagy állományok összekeverését végül is eddig is meg tudtuk oldani - a digi hangkártyához általában mindig csomagolnak wave-szerkesztőket, mint pl. a *Turtle Beach Wave 2.0, Voyetra AudioView, Creative WaveStudio.* Ezek a hagyományos wave-editorok viszont amellett, hogy benne hagyják a zsírfoltot az ingünkben, és kifakítják imádott gyephoki-csapatunk középcsatárának mezét (pedig egy középcsatárnak ugyebár mindig jól kell kinéznie) - szóval mindemellett egy nagyobb lélegzetvételű file feldolgozásánál igencsak megizzadnak. Ha ugyanis le akarjuk vágni 1-2 perces felvételünk végéről az oda nem illő dolgokat, akkor ezen művelet eltart egy ideig, mert a szerkesztő szépen átmásolja egy másik file-ba az általunk óhajtott megvágott részletet, az eredetit meg meghagyja az undo miatt, hátha nem tetszett ügyködésünk.

Ez persze dícséretes cselekedet, mert undo az kell, node az ember azért nem szokta meg, hogy hosszú perceket várjon a számítógép egyetlen műveletére ugyebár (hacsak ezen művelet nem a Végső Válasz keresésére irányul, mondjuk arra inkább az egerek szoktak várni... :). Csak zárójelek között jegyzem meg, hogy az ilyen várakozások kiküszöbölésére már kb. a századforuló hajnalán kitalálták egy nagyszerű módszert, amit multitaskingnak, ill. shared system resource-nak neveztek el. Ha Windows NT-t, vagy OS/2-t használunk, akkor a várakozás alatt esetleg elkezdhetjük már a következő állomány feldolgozását, vagy legalább *Doom*-ozunk egyet közben - ha már el kell ütni valamivel az időt. Persze nem árt, ha ilyenkor van legalább 16 mega RAM a gépben, hogy esetleg még aznap végezzünk. Windows alatt viszont nincs más lehetőségünk: ha undo-t akarunk, akkor a várakozás alatt semmit nem tehetünk. Hagyományos editoroknál.

A többsávos recorderek non-destruktív szerkesztési lehetőségével mindezt el lehet kerülni. Ennél a szerkesztésnél a program csak egy lejátszási listát készít: ebben benne van, hogy mely pontok közötti részeket kell lejátszani, azaz ha ki szeretnénk vágni egy részt, - akár a hangfile közepéről is - akkor az fizikailag nem kerül törlésre, pusztán a playlist file-ban lesz egy bejegyzés, hogy azt a részt nem kell lejátszani, hanem át kell ugrani. Ezek után össze-vissza vagdoshatjuk a felvételünket, és az eredményt azonnal, abszolút semmi várakozással meghallgathatjuk. Ha kész van a végleges változat, ami már tutti jó, akkor lehetőségünk van arra, hogy a kivágott részeket fizikailag is eltávolítsuk, és az eredményt egy új file-ba rakjuk. A próbálkozások közötti sok, akár hiábavaló várakozást így redukáljuk erre az egyetlen, végleges szobrozásra.

A hagyományos szerkesztők (csak nem tudom már abbahagyni... ;-) is tartalmaznak persze mix funkciót, amivel összekeverhetünk akár több anyagot is. A probléma ismét ugyanaz, mint a vágásoknál; a fizikai összekeverés egy új file-ba sok ideig tart hosszú állományoknál, és semmi biztosítékunk sincs arra, hogy először kitaláljuk a helyes hangerő-viszonyokat, és az egymáshoz viszonyított eltolás mértékét. Minden egyes próbálkozásért az állományunk hosszával arányos néhány perces, rosszabb esetben több tízperces várakozással fizetünk.

A software-es harddisk recorderek valós időben kevernek össze, és a hangerő is valós időben szabályozható. Néhol még egy-két valósidejű effekt (zengető, kórus) is használható, végül is ez már csak processzorteljesítmény kérdése. Ami még lényeges: a többsávos felvétel nem foglal le újabb helyet, nincs saját adatformátuma, amiben az alkotó sávok hanganyagai együtt megvannak. Minden részfelvételünk megmarad ott ahol volt, és úgy ahogy volt (általában ugyebár .snd, .voc vagy .wav file-okról van szó). A sávok tartalmáról az infot a néhány kilós playlist file tartalmazza.

Vonzó lehet még, hogy bár a digitális felvételünk 4 vagy 8 sávra van limitálva, de tulajdonképpen végtelen sok sávot használhatunk. Ha ugyanis van két sávunk, és tudjuk az egymáshoz viszonyított hangerőviszonyaikat, akkor ezeket összekeverhetjük, masterolhatjuk egyetlen sávvá. Egyesek szerint ez azért jó, mert mivel digitálisan keverünk, nincs minőségromlás - nos, ilyen kijelentésekkel azért vigyázni kell. Egy 16 bites sáv dinamikatartománya 96 dB, ha négy 16 bites sávot egy 16 bitesre keverünk, akkor egy sáv dinamikája 12 dB-lel csökken, hacsak nem akarjuk a rendszert túlvezérelni, ami ugyebár torzítást okoz. Vigyázzunk hát a keveréseknél, az analóg magnókkal szemben csak az az előnyünk, hogy egy sávra masterolásnál nem lesz több zajunk, viszont a dinamika mindig csökken. A zaj itt rendszerzajként értendő, mert persze a dinamikacsökkenés a digitális rendszernél a kvantálási zaj relatív növekedését jelenti. Az is probléma, hogy míg analóg rendszerben a dinamikacsökkenés során pusztán a zajküszöb alá kerülnek hangok, amikel az emberi fül a kísérletek szerint még tud érzékelni, addig a digitális keverésnél a kis helyiértékű bitek törlésével ezek a jelek végleg elvesznek.

Azért a helyzet nem ennyire reménytelen. Általában nincs szükségünk arra, hogy minden sávunk 96 dB-es dinamikával szóljon - vizsgálatok szerint egy-egy hangszer játékában 30-36 dB-nél nagyobb dinamikai átfogás igen ritkán fordul elő, mivel ez a hangszerre kifejtett mechanikai erőben történő több, mint 4000-szeres változást jelentené, ami gyakorlatban megvalósíthatatlan. Jópár sávot összerakhatunk így egy-egy 36 dB-es hangszerszólóból, mire elérjük a 96 dB-es (16 bites) határt. Bővebben bármely jelfeldolgozással foglalkozó szakkönyvben (*RTFM - Read The F**kin' Manual...* :)

A fentiek persze egyben azt is jelentik, hogy lejátszásnál egy csöppet igénybe kell vennünk a winchestert. Mert bár a sztereo 44.1 kHz-es 16 bites hang 176 kB/sec-cel pereg, ezért 4*176 azaz kb. 700 kB/sec-es átvitel elegendő volna; ezt általában majdnem minden nagyobb vinyó eléri. Azonban a mixelendő sávok részei nem egymás után helyezkednek el, így némi pozícionálgatás is tarkítja a folyamatos olvasásokat; ezekkel a plusz seek-time-okkal számolva jócskán több mint 700 k/sec kell egy négysávos sztereo valósidejű lejátszáshoz. Hogy pontosan mennyi, az az alkalmazott software cache, vagyis inkább pufferelés méretétől, és algoritmusától függ. A cache helyett valóban puffert kell használni, bármilyen software, vagy hardware cache csak lassítja a működést. A hangban ugyanis nincsenek ismétlődő részek, így a cache találati arány roppantmód alacsony lesz, a találatok nem tudják kompenzálni a cache-műveletek időveszteségét, amit nyerünk a réven, elvesztjük a vámon, stb. Bővebbet erről bármely számítógép architektúrákkal foglalkozó szakkönyvből... ;)

Alkalmazások

A harddiskereket általában akkor használhatjuk, ha van egy MIDI zenénk, melyet a hangkártyán játszunk, de ezt még élő hangszerszólóval is ki akarjuk egészíteni, vagy éppenséggel az éneket, szöveget is rögzíteni akarjuk a zene mellett. Ilyenkor szükségünk van arra, hogy a MIDI sequencer-t valahogy szinkronizáljuk a recorderrel. Ez történhet MTC, vagy SMPTE kóddal (*Midi Time Code, Society Of Motion Picture*

And Television Engineers). Nézzük meg, hogy konkrétan mit tudnak az egyes programok.

Turtle Beach QUAD

A Quad a legolcsóbb megoldás jelenleg a PC platformon többsávos rögzítésre. Szolgáltatásai:
- Négy mono, vagy két sztereo sáv lejátszása;
- Mono és sztereo felvétel;
- Valósidejű hangerő és panoráma állítás egyenként az összes csatornán;
- Egyidejű lejátszás, és felvétel lehetősége;
- MicroSoft WAV file-ok kezelése.

A QUAD hátránya, (amellett, hogy Windows alatt működik :) hogy csak Turtle Beach hangkártyákkal (MultiSound, Tahiti vagy Monterey) fut. Igaz, a lehetőségünk megvan rá, mégis kényelmetlen egy kicsit a sztereo sávok használata, ugyanis bár tudunk sztereoban digitalizálni, de a felvétel befejezése után a sztereo file-t szétválasztja a program két mono-ra. Ez bizony elég sok ideig tart. Ráadásul így egy állomány rögzítéséhez annak hosszának kétszeresével megfelelő szabad helyre van szükségünk - ez, szerény véleményem szerint, pazarlás.

A szinkronizáció elég egyszerűen van megoldva, a QUAD egy meghajtót installál a Windowsban, ami egy virtuális MIDI portot hoz létre. A szekvenszerünket erről a MIDI portról értkező MTC kóddal tudjuk szinkronizálni. A probléma csak az, hogy a QUAD kizárólag master módban szinkronizál, azaz ő nem tud igazodni a sequencer-től érkező kódokhoz; mindemellett csak addig küld szinkronjelet, amíg játssza a sávokat, azután nem. Így ha a MIDI nótánk hosszabb, mint az a rész, (pl. egy hangszerszóló) amit a QUAD-dal játszunk, akkor csak úgy tudjuk megoldani, hogy a dal is végigmenjen, ha a QUAD-ban a file-unk előtt és után is üres file-okat játszunk - vagy már meglévőket nulla hangerővel - azért, hogy a QUAD ezalatt a részek alatt is küldje a szinkronjelet. Ez abszolút követhetetlen megoldás, 176 kB kicsit nagy ár ugyanis egy másodperc csendért... (oké, monoban csak 88 kB, na és?)

Összegezve, a QUAD nem igazán ajánlható, mert sztereoban ugyanolyan hosszadalmas a használata, mint egyéb szerkesztőnél, a szinkronizálás MIDI-vel bizonyos esetekben egyszerűen nem oldható meg. Ráadásul viszonylag lassú a működése egyébként is, pedig mindegyik támogatott kártya 20 MIPS-es Motorola DSP processzort tartalmaz - igazán optimalizálhatták volna a műveleteket a kártya és a gép procijára együttesen.

SAW - Software Audio WorkShop (Innovative Quality Software)

A SAW kicsit drágább program, de bizonyos szempontokból jobb, mint a QUAD. Lássuk, mit tud:
- Négysávos sztereo lejátszás;
- Valósidejű hangerőszabályzás külön minden sávon;
- Egyidejű lejátszás és felvétel lehetősége (olyan hangkártyákon, amelyeken ez lehetséges);
- Non-destruktív szerkesztés
- snd, wav file-ok használata

A SAW előnye, hogy Windows alatt bármilyen hangkártyával elfut, aminek van audio meghajtója. Emellett a SAW készítői néhány kártyára külön optimalizálták az algoritmusokat, ezekhez testreszabottan installálhatjuk a meghajtókat. Az optimalizálással támogatott kártyák a Digital Audio Labs CardD (az IQS ezt az kártyát ajánlja a használathoz), Turtle Beach MultiSound, Tahiti, Monterey, SoundBlaster-16 és Pro Audio Spectrum 16.

Hátrányként hozható fel, hogy mono file-okat nem használhatunk, így a 4 sztereo sáv nem jelent 8 monot. Még ha más-más jelet veszünk egy sztereo sáv két oldalára, akkor sem állíthatók a panorámák az oldalak között. A QUAD-nál tapasztalt szinkronizálási probléma itt megoldott, bár ehhez egy kicsit a zsebünk mélyére kell nyúlni. A szinkronhoz ugyanis két MIDI port szükséges, egyiken a SAW, a másikon a sequencer MTC kódja fut, erre a célra egy MIDI interface kártyát kell vásárolnunk, a legmegfelelőbb erre az MQX-32 kártya. Mindenesetre így a QUAD szinkronproblémáját megszüntetjük, amennyiben a SAW slave módban is szinkronizálható.

Bár nagyon hatékonyak és gyorsak a SAW algorimusai, többsávos használathoz gyors winchester szükséges. A merevlemezt le is tesztelhetjük egy hasznos kis util-lal, mely szerint a szükséges átviteli sebességek:

500-1000 kBytes/sec	1 vagy 2 sávos lejátszáshoz
1100-1900 kB/s	3 sávhoz
2000-4000 kB/s	4 sávhoz

Egyelőre ne örüljünk, ha otthoni drive-unk bírja ennyi adat folyamatos pakolgatását - a program RAM igénye is elég nagy. Bár elfut 4 megával három sávon Windows alatt, de nekem így már sehogy sem sikerült elindítani mellé egy sequencer-t (Cubase-t). Így ha szinkronizálni akarunk, mindenképp 8 mega kell, amit egyébként az IQS alapértelmezésben is javasol.

A SAW-hoz kiegészítésként kapható egy SAW Utilities Rack#1 nevű csomag is. Ennek tartalma:
- Wav, Snd, Edl konverter (Az Edl a SAW playlist formátuma)
- Kompresszor, Limiter
- 7-sávos parametrikus EQ
- Echo generátor (programozható delay)
- Panoráma

Ezek a funkciók nem valósidejűek, csakúgy mint pl. a Wave for Windows-nál, de valahogy mindegyik algoritmus legalább kétszer gyorsabb, mint a Wave 2.0-ban, és van PreView lehetőségünk, ahol egy adott részletre valósidőben is meghallgathatjuk az effekteket, megspórolva a felesleges próbálkozások időveszteségét.

Gondolom sokan kedvet kaptak ezek után a SAW-hoz, nos, létezik egy demo változat is, ami minden funkciót tartalmaz, de nem lehet menteni benne. InterNet-en elérhető az alábbi címen: ftp.vortex.com /audio/saw/saw3demo.exe. Hazai forgalomban is kapható, úgy 100.000 Ft nagyságrendben. Felhívom a figyelmet arra, hogy a SAW-nak is, mint más hasonlóan magas árú softwarenek létezik feltört változata, ennek használata és terjesztése azonban immáron hazánkban is jogellenes! (BSA rulez... :)

A PC-n is kínálkozik lehetőség hardware-es rögzítők használatára. Az egyik legismertebb a *Session8* a *DigiDesign*-tól, ami 8 sávos, 8-8 különálló ki-, és bemenettel, több sáv egyidejű felvételének lehetőségével, rack-be szerelhető változatban, az ennek megfelelő áron. Az *Audio Prisma* rendszer a *Spectral Synthesis*-től pedig egyetlen (hang?)kártyán oldja meg a gondokat, 12 sávval, sávonként kétsávos EQ, panoráma és hangerőszabályozással. Ez utóbbi sem olcsó, és nálunk nem is nagyon kapható.

Ha valaki egyszerűbb megoldásra vágyik, esetleg nem kíván több sávot valós időben keverni, azaz egyszerre csak egy hosszú hangfile-t akar a harddiskről lejátszani a MIDI szerzeménye megfelelő helyén, nos, erre is van megoldás. A *CakeWalk* sequencer alapkiépítésben támogatja ezt a megoldást, a *SoundForge* és a *CoolEdit* programokkal pedig (a demok elérési útvonala a múltkori számban!) egy-egy MIDI billenyűhöz (Note-hoz) egy wav file-t tudunk rendelni. Ezután egy sequencer futása alatt a megfelelő hang Note-On jelének megjelenése a MIDI porton elindítja (triggereli) a winchesterről a file lejátszását. Így végül is a szinkronizációt is megspóroljuk, persze ekkor ügyelni kell arra, hogy a bejátszott részlet pont olyan hosszú legyen, mint amilyennek lennie kell. Itt általában az szokott lenni a probléma, hogy a drive elérési ideje miatt késik a bejátszandó részlet indulása (nincs előre pufferelés, mint a SAW-ban), de ezen segíthetünk, ha a seek-time-ot pontosan ismerve ennyivel előrébb tologatjuk a MIDI song-unkban a megfelelő Note-On üzenetet.

Ha valaki nagyon ráér, és hajlandó egy kis időt áldozni a jobb minőség elérésére, azoknak ajánlom a *MIDI Renderert*, vagy a *Csound*ot.

A *MIT* egyetemen kifejlesztett *Csound* egy kottafile-t alakít át hangfile-ba. Minden egyes hangszert külön definiálhatunk egy saját leíró nyelven, és a hangszerek hosszára nincs megkötés. A hangszereket az általunk wav file-okból feltöltött wavetablékből vehetjük, vagy akár magunk szintetizálhatjuk saját függvényeink segítségével, akár szubtraktív, additív vagy FM szintézissel is. Megoldódnak így a polifónia gondok is, tulajdonképpen annyi hangszert használunk, amennyire szükségünk van, és mind lehet akár 48 kHz-es is. Bármilyen burkológörbét használhatunk, tetszőleges FM, AM és szűrőmodulációkat kreálhatunk, és minden hangszerre rakhatunk effektet is. A *Csound* így egy tökéletes hangkártyaként működik, kreativitásunknak semmi sem szab határt, mindent meg tudunk oldani, csak épp nem valósidőben. A processzorunktól függően néhány tízpercet várhatunk, mire kiszámolja a szerzeményünket, és berakja egyetlen hatalmas wav fileba. A program első változata saját kottafile-t és kimeneti hangfile formátumot használ, de az újabb verzióban Standard MIDI file-t adhatunk be, a kimenet wav formátumú lesz, és Windows alatt is dolgozhatunk. Mivel a MIT műszaki egyetemen fejlesztették, nagyon jól dokumentált a program, és minden részletnek megtalálható a forráskódja is.

A *Csound* leíró nyelve ennek ellenére elég bonyolult, és gyakorlat kell a kezeléséhez. Egyszerűbb megoldást ajánl a *Diacoustics MIDI Renderer* software-e. Itt is egy Standard MIDI File a bemenetünk, wav file a kimenet, a hangszereket wavokban adjuk meg, és a *Diacoustics* audio interlace technikájának eredményeként 65.000 fokú polifóniát használhatunk. A szokásos 6 MIDI kontroller jeleit értelmezi a program, és hangszerenként 4000 szintből álló burkológörbét definiálhatunk. Egyszerű a kezelése, annak árán, hogy nincsenek komplex modulációk, effektek és szűrők. A 65 ezer hang egyidejű megszólaltatása nagyon csábítóan hangzik, persze ennek az interlace technikának a hátrányai érezhetőek a végleges zene minőségében.

Érdekességképp említeném még a Diacoustics másik termékét, az ún. *Drum Blaster*t. Nevéből egy hangkártyára következtethetnénk, a *Drum Blaster* mégis egy software-es hangkeltő forrás. Alapötlete onnan jön, hogy míg az ún. melodic instrument-eknél, azaz azon hangszereknél melyekkel dallamot játszunk (hmmm, csak így tudom körülírni, nem jut eszembe magyar megfelelő a kifejezésre...) a modulációk fontosak, de ezzel szemben általában ütőhangszereken semmi valósidejű modulációt nem használunk, gyakran még burkolót sem, csak egyszerűen visszajátszuk a hangszerek mintáit. A *Drum Blaster* így az ütőshangszereket a gépünk saját RAM-jába töltve, és figyelve a 10-es MIDI csatornán (a "dobcsatornán") érkező jeleket a hangszereket összekeveri, és a digi kimeneten adja ki. Pont olyan, mintha egy modplayerünk lenne, csak éppen MIDI formátumot játszunk le. Ez igen hasznos azon kártyákon, amin wavetable RAM és digi hang is van (AWE32, GUS) mert RAM-ot takaríthatunk meg, növelhetjük a polifóniafokunkat. A *Drum Blaster* a nyár elején kerül majd forgalomba, reméljük majd valahogy hozzánk is eljut egyszer.

Remélem segítettem a harddisk recording-gal próbálkozóknak, ha további kérdésetek lenne, a *hotta@sch.bme.hu* címre írhattok levelet. Legközelebb, ha minden igaz, az új **Roland** kártyákat fogjuk bemutatni. Addig is jó zajongást!

Hotta

PC USER AREA

Modemek és modemezés

Végre egy kis gyakorlat is következik. Most három, szerintem használható DOS alatt futó általános célú kommunikációs szoftver bemutatása következik. De addig még egy kis elmélet: Kell még egy fogalom, ami kimaradt: **dial string**. Ez gyakorlatilag a telefonszám, néhány módosítással. Például ha külföldre akarunk telefonálni akkor célszerű azt így kezdeni: **P00WT**. A **P** jelzi, hogy pulse üzemmódban tárcsázza le a **00** telefonszámot, majd a **W** hatására tárcsahangra vár, végül a **T** tone üzemmódra állítja. A pulse üzemmód a tárcsás telefonoktól megszokott szaggatott hang. A tone pedig a mai, modern, immáron kis hazánkban is egyre több helyen használható tárcsázási jel, amely változó frekvenciájával jelzi, hogy melyik számot tárcsázzuk éppen. Sőt, nemcsak számot, hanem *** # A B C D** jeleket is kiadhatunk — bár a legtöbb telefonról ezeket a betűket nem lehet kiadni, így egy telefonszámban nem szoktak szerepelni. A * és a **#** jel már itthon is használatos, például a *MATÁV Digifon* szolgáltatásainak aktiválása és deaktiválásában szerepet játszanak ezek a jelek. Az egyéb tárcsázási módosítókat nézd meg a modem kézikönyvben, ha érdekelnek — túl sok hasznunk nincsen. Egyetlen egy még említést érdemel, ha valaki kézzel szeret tárcsázni: L (ATDL) Ez újrahívja a legutolsó hívott számot. A másik, ami talán nem volt teljesen érthető a **duplex**. A *full-duplex* azt jelenti, hogy a billentyű, amit leütöttünk nem jelenik meg a képernyőn, csak az, amit a távoli gép visszaküld — más néven remote echo. A *half-duplex* pedig annyit tesz, hogy amit leütünk, az rögtön helyben is megjelenik — *local echo*. Mi is kell egy terminálprogram elindításához? Elsősorban a modemünk ismerete: A COM portjának és IRQ-jának száma. Bár néhány program képes ezt automatikusan megtenni, a legtöbb sajnos nem. Általában a modemek COM3/4-re kerülnek, az IRQ szinte tetszőleges — ahol éppen helyet lehet találni. Érdemes tudni a modemünk típusát, — abban az esetben ha valamilyen márkásabb darab — mert a programokban igen gyakran jó beállítások vannak a különböző modemekre. Persze, ha valamilyen névtelen modemünk van akkor nem valószínű, hogy sokra mennénk ezekkel — viszont érdemes megpróbálni visszafejteni őket a modem kézikönyv alapján, hátha támad néhány jó ötletünk. Sokszor emlegetem még a modem kézikönyvét: mivel a legtöbb modemnek messze nem azonos a parancskészlete, egy kézikönyv feltétlenül szükséges, mert egyszerűen képtelenség kitalálni, hogy milyen AT parancsokat ismer egy modem. A programok indulásakor terminál üzemmódba kerülünk. Innen **Alt+D**- vel juthatunk a telefonkönyvhöz. Először a **Telix**, majd a **Terminate**, végül a Telemate telefonkönyveit mutatom be. A **Telix** leírását mindenképpen olvassátok el, mert a többinél csak a különbségekről szólok. Később sor kerítünk a programok egyéb részeire, majd a különböző makrónyelveikre.

A **Telix** telefonkönyvtárában alul láthatunk egy menüt: **Dial List Toggle Find Manual Redial Add Edit Clear Unmark Other**

Felül pedig az aktuális telefonkönyv látható. 1000 bejegyzés lehet, és mindegyik igen sokféle adatot tárolhat. Hogy ezekből melyik látszik éppen a screenen azt a **Toggle** paranccsal változtathatjuk. A menü kezelése eléggé magától értetődő, a kivilágított betűk lenyomása ill. a kurzor rávitele választ ki egy menüpontot. Egy számjegy leütése automatikusan a List parancsot feltételezi, itt beírhatjuk azoknak a bejegyzéseknek a számát amit fel akarunk hívni. A bejegyzések tartalma:

_ **Name:** A szolgáltatás neve. Kíséreljünk meg olyan nevet beírni, amiről tudni fogjuk, hogy mi is az.

_ **Number:** Ez a telefonszám, pontosabban dial string.

_ **Line Format:** Ez az a bizonyos N81. Paritás, adatbitek száma, stopbitek száma. Előtte még a kapcsolat általunk kért sebességét is feltünteti. Ez a tömörítéssel elérhető sebesség, így ne lepődjünk meg a 57600 és 115200 értékeken. 14.4-es modemnél ezt érdemes 38400-57600- ra tenni. Ettől még nem lesz gyorsabb a kapcsolat, de ha alacsonyra állítjuk, akkor feleslegesen lassulhat. (Próbáljuk ki egyszer, milyen ha 1200-ra állítjuk. Megrázó élmény...)

_ **Script:** Az a makró, Telix program, amit bejelentkezéskor végrehajt. Ilyenek írásáról még szólok pár szót majd. Mindenesetre ez arra használható, hogy login nevet, jelszót adjon be automatikusan. (Azonban ez megszegi azt az alapvető biztonsági szabályt, hogy a jelszót tilos bárhova leírni. Általában nem éri meg azt a 8-10 gombnyomást megspórolni)

_ **LastCall:** A legutóbbi sikeres hívás időpontja. Igen hasznos, ha például hívogatunk 60-70 BBS-t, mert nem könnyű emlékezni arra, hogy hol mikor jártunk bent.

_ **Total:** Az összes sikeres hívások száma, amit evvel a szolgáltatóval bonyolítottunk.

_ **Terminal:** Az a terminál emuláció, amit használni akarunk. Ez általában ANSI vagy ANSI-BBS. Ha nagygépet hívunk, célszerű VT102- re tenni. Menet közben Alt+T-vel változtathatjuk.

_ **P (Protocol):** Annak a protokollnak a neve, amit alapvetően használni óhajtunk ezen a számon. Az esetek 99%-ban *Zmodem*.

A következő néhány opciót a legtöbb esetben hagyhatjuk alapállapotukban.

_ **BK:** Itt állíthatjuk be, hogy a Backspace gomb Backspace vagy Del jelet küldjön. Ha a BS gomb nem működik, amikor erre a számra be vagyunk lépve, állítsuk át.

_ **DP:** Melyik Dialing Prefix-t használja a program. Ez egy olyan AT parancs amit tárcsázás előtt ad be a program. Általában alapértéken maradhat.

_ **Password:** Ide is beírhatjuk a jelszavunkat. Hogy miért akarja egynémely kommunikációs program ennyire, hogy leírjuk a jelszavunkat, az rejtély — de ettől még: SOHA NE ÍRD LE A JELSZAVADAT SEHOVA! (Vagy, ha megtetted, azonnal változtasd meg, hogy értéktelen legyen.) Nem árt rászokni a jelszavak ilyen kezelésére, mert ha egy közönséges BBS jelszót már így kezelünk, akkor később egészen természetes lesz, hogy más, tényleg lényeges jelszavainkkal így bánjunk. (És ez még semmi. Ha majd B1 osztályú biztonsági rendszerre juttok, akkor majd megtudjátok, mi az a szigorúság!)

Ezeket a bejegyzéseket az **Edit** paranccsal változtathatjuk: Ki kell választani azt a bejegyzést, amit át akarunk írni, majd **Edit**. Itt **Tab** és **Shift+Tab** gombokkal mozoghatunk a különböző mezők között.

Az **Add** parancs egy üres mezőt fűz a könyvhöz, amit **Edit**-tel tölthetünk ki. Ha nem tetszik az, amit elkövettünk, akkor **Clear** paranccsal újra üressé tehetjük a bejegyzést.

A **Find** paranccsal kereshetünk egy adott bejegyzést. Itt beírhatunk akár telefonszámot (dial string-t) is, vagy a szolgáltató nevét. Először az aktuális rekordtól keres, ha a végéig nem találja, akkor az elejére lép és úgy folytatja (wrap-around). 'Sorry, string not found' hibaüzenetet ad, ha nem talált ilyet. Ugyanazon string következő előfordulását is egyszerűen kereshetjük: amikor stringet kér, akkor egyszerűen **Enter**-t ütünk.

A **Dial** parancs kezdi tárcsázni a számokat amelyeket a **Space**-szel vagy **List** paranccsal beadtunk — esetleg csak egyetlen számot. Mindenképpen folyamatosan tárcsáz, amíg csak nem sikerül egy kapcsolatot létesítenie.

A **Manual** opcióval adhatunk be kézzel egy tárcsázandó számot. Ennek nem sok értelmét lenne, egyszerűbb a terminál képernyőről egy ATDT dialstring paranccsal tárcsázni. De itt is használhatók a távolsági kódok — lásd alább az **Edit_LD** parancsnál.

Az Other parancsra további menüpontok tűnnek fel: **Insert Delete Edit_LD Load Create Print eXit**

Az **Insert** az adott bejegyzés után szúr be néhány bejegyzést. Hogy hányat, arra rákérdez.

A **Delete** pedig kitörli a kijelölt bejegyzéseket.

Az **Edit_LD** egy érdekes lehetőség: Négy, dial stringbe illeszthető mini- makrót írhatunk, szintén dial string elemekből. Ezt a **Telix** távolsági kódoknak hívja, ami nem rossz, de én pl. az *Internet* szolgáltatóm telefonszámainak első 6 számjegyét tárolom az egyik jelen. Összesen 4 ilyen kódunk lehet: ! @ - +. Vigyázzunk, ezeket a változtatásokat nem menti automatikusan, mint a telefonkönyvet, külön a **Save Changes**-szel le kell menteni. (**Alt+O** a főképernyőről, ide Esc-pel juthatunk vissza)

A **Create** készít egy új, üres telefonkönyvet, aminek egy szabályos DOS filenév lehet a neve. Ezeket később a **Load** paranccsal tölthetjük be. Ha annyira sokfelé hívunk, hogy szükségesnek látjuk, akkor használjuk, különben csak a saját életünket bonyolítjuk vele.

A **Print** kinyomtatja az adott telefonkönyvet. Ezt tehetjük file-be, vagy **Enter** lenyomására a PRN nevű device-re. Ha a **Telix** lefagyni látszik, akkor ellenőrizzük, hogy a printerünk fogadóképes-e.

Az **Exit** kilép a telefonkönyv fő menüjébe. Innen egy menüpont maradt ki: **Redial**. Ez újratárcsázza az előző listát, **Alt+Q**-val is hívható. A program opció menüjében (ALT+O) a protocol menüben a *Zmodem Crash Recovery*-t tegyük *On*-ra. Ez teszi lehetővé, hogy az összeomlott *Zmodem* átviteleket nem az elején kelljen kezdeni, hanem folytatni lehessen.

Következzen akkor a **Terminate**! Ennek a programnak a legfontosabb jellemzője az, hogy a leírása több egész CoV-t is kitenne, így kicsit szelektálni fogok. (A programban van file manager, offline mail reader, fax stb.) Mindenesetre a telefonkönyvet azért megkísérelem írni. Itt is **Alt+D** visz be a telefonkönyvbe, és az alsó menü:

INS DEL Add Edit/View Move Entry Tag Untag + - * All Order Find Dial Manual LD Phonebook Save Colour Global

Az **INS** gomb vagy parancs hozzáad egy bejegyzést a kurzor sora alá, a **DEL** pedig kitörli az aktuálist. Az **Add** a végéhez fűz egyet. Az **Edit/View**-val nézhetünk és szerkeszthetünk egy bejegyzést. Az első probléma itt jelentkezik: a program igen sok adatvonalat képes egyetlen névhez kapcsolni, és minden egyes számhoz töménytelen mennyiségű opció tartozik. Az **Edit** után a második soron **Enter**-t ütve egy újabb **Edit** után feltűnik végre a számbeadó képernyő. Itt is a második sorba kell beírni a dial stringet. Az első sor a rendszer neve. A *User* a usernév, ez még beírható, sőt ajánlott. A negyedik megint az az átkozott jelszó. A program kódolatlanul tárolja, sőt itt egy **Enter**-re megmutatja. A következő két sorba mindenféle megjegyzéseket szórhatunk szét. A *Communication info*-ba a szokásos infók kerülnek, de a kapcsolat sebessége a fizikai sebesség. Az *Open Hours* igen hasznos, mert sok BBS pl. csak este van nyitva. A **Move Entry**-vel kézzel mozgathatunk egy bejegyzést, a Shift+fel ill. le nyíllal. A **Tag, Untag,** parancsokkal kijelölhetünk ill. megszüntethetjük a kijelölését egy bejegyzésnek. A + kijelöli az összes bejegyzést, a - pedig megszünteti ezt. A * váltja ezeket az állapotokat. (A megfelelő billentyűk a szürke +,-,*) Az **Order**-rel sorba rendezhetjük a könyvet. A **Find** parancs keresésre ad módot. Itt beállíthatjuk, hogy mit keressen, és hogy hol. A **Manual** a kézitárcsázás. Az LD a Telix-nél már ismertett távolsági kódok, csak itt 7 van belőlük : ! @ # $ % & * És jelszó rendelhető ehhez a képernyőhöz is, csak nem tudom minek. Ha elfelejtjük, gyakorlatilag nincs más, mint a cfg filet letörölni, és az szörnyű tud lenni. Érdemes a program config fileját menteni. (Ez már majdnem Windows...). A **Phonebook** betölt egy másik telefonkönyvet. A **Save** menti a könyvet. A **Colour**-ral a bejegyzéshez egyedi színt rendelhetünk. Ha eleget igyekszünk, olyan ízléstelenül ronda lesz, hogy magunk se leszünk képesek ránézni. A **Global**-lal igen sokféle, minden bejegyzésre vonatkozó dolgot állíthatunk el: Tagged entries only: Csak a bejelölt dolgokat tárcsázza-e, vagy azt is amin a kurzor áll. *Change User name, change password* magáért beszél. *Change autologin*: Megadhatjuk, hogy bejelentkezéskor milyen információkat adjon meg a BBS-nek. Segítségként a tipikus BBS rendszereket felsorolja. Egy Unix gépet hívva elegendő a felhasználói név és a jelszó megadása. Egy BBS belépésnél szükség lehet a valódi név megadására, majd a jelszóra. Azonban HA CSAK LEHET NE használjuk ezt jelszó beadásra. *Change download path*: Megváltoztathatjuk a lehozandó file-k könyvtárát. *Change terminal*: Milyen terminál emuláció legyen alapból. Ha sok Unix gépet hívunk, legyen VT102, különben ANSI.

Ennyi lett volna az igen tömör összefoglaló a **Terminate** telefonkönyvéről. Jöjjön a **Telemate** ami kicsit eltérő kezeléssel bír mint az eddigiek. Itt ugyanis a menü nem az alsó, hanem a felső sorban tanyázik, és pull-down rendszerű. Tehát a legtöbb funkció elérhető szinte mindenhonnan. Ennek van on-line helpje, de szinte használhatatlan.

A telefonkönyvhöz tartozik az **Edit menü**: **Save**: A telefonkönyv mentése. **Load**: Egy másik könyv betöltése. **Find**: Keresés. **Next**: A következő azonos bejegyzés keresése. **Edit**: Ezzel szerkeszthetjük a bejegyzést. Két oldalra vannak bontva a beállítandó paraméterek. A ( )-s paraméterek között a Space lenyomásával közlekedhetünk. A második képernyőn van néhány speciális opció: A *Connection Type*-ból a BIOS a normál driver, a Fossil pedig a FOSSIL driver, a *Modem* a normál modemkapcsolat, csak a Computer igényel némi magyarázatot: ez arra használatos, ha két gép közvetlenül van összekötve. Igaz, ilyenkor normális ember FXLINK-et, esetleg LAPLINK-et használ — de semmi esetre se terminálemulátort vagy a Microsoft-féle FXLINK buherálmányt, az interlnk-t. (Aki hozzájut, az csomagolja ki az fxsvr még intersvr programokat és pislantson bele. Roppant érdekes dolgokra bukkanhat az intersvr-ben: lassító ciklusok, bizonyos szubrutinok helyén egy nagy rakás 0. A többi kód azonos az fxsvr-rel.). A *Long Distance* itt nem lényeges, mert nincsenek olyan LD-makrók, mint a másik két programban. **Goto**: Adott számú bejegyzésre ugrik. **Manual**: Kézi tárcsázás. **Revise**: Itt írhatunk meg egy script-t. **Append/Remove**: Egy bejegyzés hozzáadása ill. elvétele. **Learn Script**: Itt taníthatunk egy makrót, egész egyszerűen feljegyzi a gombnyomások sorozatát. Ha az adott bejegyzéshez rendeltünk script-t és az nem létezik, akkor automatikusan ilyen üzemmódba lép belépéskor. Az eddigiek alapján már bárki fel tud hívni egy BBS-t. Ha mégsem, dobjon be egy levelet a CoV-nak címezve, és a borítékra írja rá valami nagyobb fajta betűtípussal, hogy ChX-nek, és az se baj, ha ráírja a borítékra, hogy modemekről csevegdeg. Így van egy csöpp esélye, hogy kezembe kerül a levél, és valamikor még el is olvasom (ez évben...).

ChX

A PC Action Replay törőkártya

A világ már jó ideje várt a *Commodore* gépekről jól ismert *Action Replay*-kártyák PC-s verzióira. Ennek okait nem kell részletezni: bármennyire is kiforrottak a PC-s debuggerek, különböző képlopó programok stb..., azok sosem pótolhatják a különböző hardveralapú megoldásokat, amelyek általában nem tilthatók le, nem detektálhatók (vagy fogalmazzunk úgy, hogy nem nagyon készítették fel a programokat a felismerésükre), memóriát nem igényelnek, a megszokott antidebug trükkök hatástalanok ellenük, s mégis egy bizonyos alapszintet elérnek. Ezért fogadtam nagy várakozással a következőkben bemutatandó kártya hírét.

PC-n a legelső ilyen kártya a Datel electronics által forgalmazott Action replay, mely cserélhető ROM-mal rendelkezik, így lehetővé teszi a későbbi Update-eket, feltéve, hogy a kártyából hivatalos verziónk van és nem holmi utánépítés.

Átlagfelhasználóknak

A kártya természetesen 8-bites SLOT-ot foglal és két kezelőszerve van: egy kapcsoló, amely be- ill. kikapcsolja az opcionálisan beállítható mesterséges lassítást (elképesztően rondán működik az egész), ill. a freezer-gomb. Ezeket érdemes az előlapra kivezetni.

A kártya képernyőjét úgy hozhatjuk be, hogy megnyomjuk a freezer-gombot, ha már a rezidens driver benn van a tárban. A DOS alatt futó programok legnagyobb része lelőhető, ill. továbbfuttatható (a két kivétel a legend.exe és a c64s). Viszont arra ne számítsunk, hogy Windows alatt használható lesz a kártya.

Linux driverekről még nem hallottam. Minthogy a DOS rezidens driver kódhossza sem nagyobb 2k-nál, ezért valószínű hamarosan megszületik a Linuxos driver-átirat is, bár valószínűleg Copyright-problémák lesznek a dologból, ha a driver nem DATEL gyártmány lesz.

A kártya hardverigénye: 386 vagy afeletti processzor és VGA kártya. Ezenkívül a kártya memóriaigénye egy kb. 16k-s rezidens driver betöltésére korlátozódik, enélkül nem működőképes.

A kártya driverének installálása automatikusan végbemegy, ha a lemezen egy INSTALL A: C:-t ütünk. Az installálóprogram rákérdez, akarjuk-e, hogy az Autoexec.bat-ból automatikusan indítsuk-e a kártya driverét. Amennyiben mondjuk van 16M RAM-unk, és gyakran mentünk, akkor az areplay.comot hívó utasítás után biggyesszünk még egy /x:1024 utasítást. Ez főleg akkor ajánlott, ha különböző galád programok esetleg lefoglalnák a teljes XMS-t, így megakadályozva, hogy a freeze parancs működjék. Ha a driver bent van a memóriában, akkor már csak meg kell nyomnunk a freezer gombot.

A ROM viszonylag szűkszavú HELP-pel rendelkezik, ezért kicsit bővebben megrtárgyalom, mit is tud a kártya ROM programja. Az alapvető parancsokra, amelyet a beépített HELP is elmagyaráz (előhívása: **?**), nem vesztegetek sok helyet, a kínosabb, kezdők számára bajt okozó (különösen, ha nincs gépkönyv, pl. utánépítést veszünk) parancsokat és lehetőségeket viszont kiterjedten tárgyalom.

AC: Address Convert. Egy adott című (szegmens:offset formátum) byte-ot olyan formátumra hoz, amely a Trainer megért. Tudni kell a Trainer saját formátumáról, hogy az természetesen tartalmazza az adott címen szereplő byte értékét is.

ATTR: a képernyőatribútumok állítása

BC: Base Convert, a megszokott ASM szintaktikájú számok egymás közötti konbvertálása a kettes, tizes és tizenhatos számrendszer között. Hiba, hogy a max. bemenő érték csak FFFFh =1111111111111111b= 65535.

BW: nagyon kellemes, a TD386 hardveres memóriafigyelésének kényelmét implementáló (?) parancs. A parancs paramétereként adjuk meg a figyeltetni kívánt byte címét. Sajnos az, hogy már a *CS:IP* messze-messze jár akkor, amikor az adott byte megváltozását észleli a kártya, és kegyeskedik előugrani, szintén rendkívüli negatívum- hisz az ember legtöbbször azt akarja tudni, hogy egy adott byte-ot a kódban **pontosan hol** írunk felül. Emiatt a hagyományos debuggerek közelébe sem jön ez a funkció (amelyek esetében a TD386 hardveres figyelése ráadásul gyors is).

CLS: hármat találhattok :)

DIR: más drive/köyvtár is szemügyre vehető!

D: DUMP, azaz adatterület megtekintése, a(z első) paraméterként adott címtől. Ha az nincs, akkor 0:0-tól. A második, opcionális paraméter a képenyőre kirakott byte-ok számát adja meg.

E: Enter Byte. Az első paraméter a (kezdő)cím. Egyszerre több byte is bePOKE-olható a memóriába, ha azokat space-ekkel választjuk el. Hasonlóan, 'string' is bevihető.

FORMAT: diszk-formázás. Az első paraméter a drive azonosítója, a második a diszk megkívánt mérete (*360, 720, 1.2, 1.44*).

FRZ: Freeze memory, az egyik leghasznosabb szolgáltatás, bár az esetek túlnyomó többségében a lementett memória nem épp futóképes (**UNFRZ** parancs), betöltés után kifagy, stb.... Nagyon fontos, hogy csak teljes path-megadással hajlandó dolgozni, csakúgy, mint párja, az **UNFRZ** parancs. Hasznosságát MOD-ok, képek stb... kiszedésénél már ecseteltem.

IM: Interrupt Monitor, köznapibb nevén Interrupt Interceptor. Ez szintén nagyon hasznos lenne, ha a profiknak szóló részben leírt hibák nem volnának igazak. Paramétere *OFF* vagy a figyelni kívánt interrupt hexa száma. Ha minden rendesen működne, akkor az elfogni kívánt interrupt minden egyes meghívásakor aktivizálódna a kártya.

IV: Interrupt Vectors. Szép sorban kiírja minden interrupt aktuális címét és van olyan rendes, hogy ezen felül még az interruptsorszámok/címek mellé még kiírja az adott interrupt párszavas leírását.

MM: Memory Monitor. Kétségkívül fejlett szolgáltatás, ami kihasználja a kártya saját RAM-ját is, ti. abban eltárolja a figyelt 1...256 byte előző (az előző **freeze** során tapasztalt), a figyelt byte-ok számától függően max. 7-14 értéket. Azért nem írtam pontos értéket, mert bár a kézikönyv max. 7-es mélységről beszél, az általam tesztelt kártya még 256 byte figyelésekor/tárolásakor is megengedte a 13 egymás utáni érték tárolását. Értelemszerű, hogy ha ezekben a sorozatokban pl. éppenséggel HP pointok tárolási helyének keresése esetén szabályosságot veszünk észre, akkor már félig-meddig nyerő helyzetünk van. Az **O**, legelső oszlop tartalmazza az Original, azaz kezdeti értékeket, a **C**, második oszlop a Current (pillanatnyiak) felsorolása, míg az -1...-6 oszlopok szép sorban a régebbi értékek.

MS: Memory Structure: nagyon hasznos, hasonlít a DOS MEM.EXE-ére.

PC: Parameter Convert: az Address Convert ellentéte, ez ui. a már bemutatott Action Replay paraméterformátumból számolja vissza az aktuális memóriacímet (vigyázat, ez természetesen minden betöltés után más és más, hisz a DOS oda relokálja a futtatott EXE-t, ahova éppenséggel tudja), amit segm:offs formában ad vissza.

PE: Printer Echo *[On/Off]*: bizonyos parancsok kimenetét nemcsak a képernyőn jeleníti meg, hanem egyben kiküldi printerre is. Ezek a parancsok: DIR, IV, MS, SM, DM, MM, R, U.

PO: Printer Output: a paraméterként kapott [byte1] [byte2]...-okat, ill. 'outstring'-et kiküldi a printerre. Hasznos szolgáltatás, ha a Print Echo paranccsal engedélyeztük egyes parancsok kimenetének azonnali printeres megjelenését, ui. akkor pl. egy **PO C** paranccsal lapot dobhatunk, ha az esztétikus formátum kialakítására is gondot fordítunk. Természetesen a Print Echonak NEM kell élnie a **PO** használatánál.

R: Registers. Azonos a debuggerek hasonnevű parancsával- a regiszterkészlet tartalmának megjelenítése.

SM: Save Memory: max. 1M-nyi memóriát ment, bináris file-ként. Ez is kényes a teljes path megadására: pl. 64k mentése 3000:0000-tól 3000:ffff-ig, természetesen 3000:ffff-et is mentve, C:\haha.bin-be:

SM C:\haha.bin 3000:0000 3000:ffff.

SMDB: Save Memory DB: nem nyújt semmi többletet az SM-hez képest, csak a leginkább kezdő ASM codereket segíti azzal, hogy a menteni kívánt memóriát nem bináris fájlként, hanem db-formátumban rakja le lemezre.

S: Search [kezdőcím] [byte-ok, space-szel elválasztva/'string']. A keresés a tár végéig tart és igen gyors, legalábbis a TD lassúságához és ostobaságához mérten (az ui. csak 64k-s blokkokon belül keres).

SR: Search *Relative*: lásd mint a Search, de ez egy fokkal jobb, ui. azon alapfokú igényt is kielégíti, hogy pl. SUB/ADD-dal 'elkódolt' szöveget (ilyen 'kódolás' maga a kisbetűs-nagybetűs szöveg közötti konverzió is!) is képes felismerni. Tehát, ha pl. ilyen byte-sort adunk meg neki: 33 34 35, akkor minden olyan byte-hármas címét visszaadja majd, mely elemei között egy a 'kódtávolság', így pl. ha talál egy 2 3 4 sorozatot vhol a memóriában, akkor a '2' címét. Az egész értelme a különböző 'titkosítások' kijátszása. Nem mintha túl sokat használnák az ilyen ADD/SUB-os trükköket- a XOR százszor jobb.

SS: Save Screen: nagyon kellemes és a fentiek alapján megbízható szolgáltatás. Kimenete PCX.

SLOMO: Slow Mode: sebességcsökkentés. Kerüljük el messzire. Paramétere: hány százalékkal csökkenjék a gép sebessége.

TR: Trainer: a Trainer menüt adja be (külön tárgyalom majd a köv. cikkben).

U: Unassemble: nem kell hozzá kommentár, a 8086 kódot disassemblálja, persze nem garantált biztonsággal.

UNFRZ: Unfreeze Memory: l;ásd az FRZ parancsot, annak ellentéte. Mielőtt ténylegesen 'kibontaná' a mentett programot, még annak nevét (amit az FRZ-nél megadhatunk) kiírva rákérdez, akarjuk-e.

VER: Version: mind a ROM-ról, mind a rezidens driverről.

VGR: View Graphics Registers: az egyik legcoolabb szolgáltatás- a fagyasztott program VGA-regisztereinek megnézése. Killer.

VIEW: a fagyasztott program képernyőjének megtekintése

VS: Virus Scan: elég gyenge szolgáltatás. Ráadásul lassú is.

VTF: View Text File (diskfile-ok megtekintése).

X: vissza a programba.

Codereknek, profiknak

Természetesen rögtön hackfunkciókra kívántam felhasználni a kártyát, mint magát a megváltót a *Turbo Debugger*-rel, *SoftIce*-szal átszenvedett órák után. Nos, ki kell jelentenem, hogy a kártya a hagyományos értelemben vett hackolást csak igen kismértékben támogatja. Ezen belül a kifejezetten debugellenes kódokkal nem boldogul- ez alatt azt értem, hogy hiába kapcsoljuk be pl. az Int 3 'elkapását', a legtöbb, debugellenes védelmet használó program vígan elfut a kártyával úgy, hogy az sosem kapja vissza a vezérlést, hisz hol az a kóder, aki az INT3 eredeti rutinját meghívná (ue. gyakorlatilag minden esetben igaz az *Int 0, 1* és *2*-re).

Nos, konkrétumra térve, első lépésem a *HyperLock 386*-tal védett MegaEm.exe betöltése volt. Azért erre esett a választásom, mert a védelmet ismerem és viszonylag jónak tartom (vagy egy napomba került, míg megírtam a hatástalanítóját - ti. a MegaEm FAQ annakidején felbosszantott, amikor lakonikusan közölte a prog forrása után ácsingozókkal, hogy 'N0 WaY!'). Nos, beállítom a kártyán az Int 3 trap-et, és indítom a (védett) MegaEm.exe-t. Mi történik? Semmi. Újra próbálkozom, most az Int 0-t figyeltetve, semmi. Nofene. Kezdek próbaprogramokat írogatni, hogy kiderítsem, vajon csak a közvetlenül, az Int 21 DOS megszakítás *25*-ös 'szabvány' interrupt-átirányító-alrutinjának meghívását érzékeli a kártya, a közvetlen memóriaírással operáló interruptábla-felírás ellen viszont védtelen és azokat nem detektálja. Végül kiderült a fenn már említett dolog: amennyiben egy interruptvektort olyan, saját rutinra irányítunk, amely az eredeti rutint nem hívja meg, akkor az **előzőleg** beállított Int Trap nem fog működni. Természetesen ha ilyen rutinokat immár megcímeztünk az interrupttáblából, akkor az **azután** kért Int Trap már többé-kevésbé működni fog. Csakhát ez pl. rögtön a HLOCK386-nál nem működik, ti. ott a 'kínos' interrupttábla-feltöltések olyan helyen vannak, amik a program EXE-jében el vannak kódolva, méghozzá nem is akárhogy, így pl. azt nem tehetjük meg, hogy az iterruptvektor-átírások után valahova beszúrunk valamilyen disk editorral egy *mov ah,8, int 21h* párt, amely értelme az, hogy amíg a program a billentyűzetlenyomásra vár, addig könnyűszerrel megnyomhatjuk a kártya varázsgombját és most már beélesíthetjük az Interrupt Trapet, ami most már viszonylag megbízhatóan működne, ha...

Miért is használtam feltételes módot? A válasz egyszerű, mégha a kártya kézikönyve meglehetősen nagyot lódítva erről azt is állítja, hogy 'azért olyan darabos a lassítóciklus működése, mert meg kellett találni az egészséges átmenetet a finom, nem darabos slow-mode és a technikai lehetőségek között'. A kártya NEM min-dig aktív, és ez rendkívül meg is látszik mind a *Slow Mode* darabosságán, mind az Interrupt Trap működésén. Ez utóbbi azt jelenti, hogy amikor a kártya épp nem él, hiába következik be figyelt interrupt, a kátya nem jelez.

Lássuk a következő programot az eddigiek illusztrálására. Akinek van kártyája, az fordítsa le, és a kommenteknek megfelelően törölve bizonyos utasításokat, érteni fogja, miről is volt eleddig szó.

```
.model small
.code

mov ax,cs
mov ds,ax

mov ax,3505h
int 21h
mov dx,bx
mov ax,es
mov ds,ax
mov ax,25a5h
int 21h

mov ax,seg haha
mov ds,ax
mov dx,offset haha
mov ax,2505h
int 21h

mov ah,8
int 21h

bakik:
mov cx,0009h
push cx

outer:
mov dx,offset hi
mov ah,9
int 21h ;egy 9*$ffff ciklust látunk, amelyen belül a Hi!
üzenet kiírása után rögtön meghívjuk az 5. interruptot.
A 9-et, azaz a késleltetésért leginkább felelős ciklus-kez-
dőértéket tovább növelve egy idő után látni fogjuk,
hogy megszűnik az, hogy a képernyőn esetenként
több Hi! is megjelenik egymás mellett, anélkül, hogy
a kártya 'kapcsolna', azaz 'elfogná' az 5. interruptot.
int 5
pop cx
dec cx
je bakik
push cx
mov cx,0ffffh
inner: loopnz inner
jmp outer

hi db 'Hi!$'

haha:
int 0a5h ;ha kiszedjük, akkor csak akkor él majd
az Interrupt Trap funkció, ha a program elején az
Int21/8 végrehajtásánál, azaz a billentytűlenyomásra
várásnál újra kértük az Int 5 intercreptor funkciót.
Ha bennhagyjuk, akkor a még a prgram betöltése előtt
aktivizált Int5-figyelés használható marad.
iret

end
```

Ennyit a kártyáról a profiknak. Jól látszik a fentiekből, hogy a kártyának bár van *Interrupt Interceptor* funkciója, ami általában profi ASM coderek kezében a legnagyobb kincs, az nem működik megfelelően. Megjegyzendő, hogy az *Interrupt Interceptor* funkciót még a TD386 sem tudja, bár abban van hardveres IO- és memóriafigyelés. Megemlítendő az orosz illetőségű *Utils.com*, ami egy nagyon jól használható debug-eszköz, de annak is rendkívül kezdetleges az *Interrupt Interceptor* funkciója, bár legalább néha működik.

Ugyanakkor a kártyának van egy hatalmas pozitívuma, amely tényleg alaposan ráver az összes debuggerre/ memóriamentő utilityre, amelyek általában nem tudnak 1M feletti memóriát lerakni file-ba: az 1M fölötti területeket olvasható formában menti le. Ezentúl nem lesz gond, ha pl. az ember MOD-okat akar kilopni az amúgy 4M RAM-ot igénylő demóból.

Még itt említendő meg a *képek lementése*, valamint a VGA minden fontos regiszterének megjelenítése, amik az *X-mode*-nál szerepet kapnak: ezekben is nagyon király a kártya. A tesztelt proogramok közül egyedül a *Miha Peternel*-féle **C64 Emu** képernyőjét nem volt képes visszaállítani/felismerni. Ez azt jelenti, hogy lemondhatunk a **C64S** ilyetén debugolásáról.

Összefoglalva: bár vannak **nagyon** aggasztó hibái a kártyának, mind az átlagfelhasználók, mind a code-guruk, mind a hackerek számára jól használható. Én mindenesetre megveszem.

DirkGent@iRC

Death Gate



A Legend Entertrainment az utóbbi másfél évben nem nagyon kényeztetett el bennünket. Utolsó igazán nagy dobásuk az Eric the Unready volt, amit azóta sem sikerült 'übereIniük', bár nem is nagyon lett volna mivel (a Hobokenen kívül), hisz alig jelentettek meg valami játékot az eltelt idő alatt. A Gateway 2-t bukás játéknak tartom, bár ebben valószínű az is közrejátszik, hogy könyv alakjában a Frederik Pohl-féle Gateway-t (magyarul: Átjáró, GBK) óriási relevációként tartom számon, míg a sorozat második része, a GW2 alapjául szolgáló túl a kék eseményhorizontontmár csak egy elfogadható sci-fiként.

Nos, szerencsére most felkavarodott a Legend körüli állóvíz, és kidobtak a piacra egy nagyon tetszetősnek ígérkező kalandjátékot, a Death Gate-et.

A játék kerettörténetét nem ismertetem, arra úgyis fény derül mind az intróból, mind az első beszélgetésünkből- és természetesen a játék folyamán gyűjtött további információkból.

A játék kezelése nagyon hasonlít a megszokott Legend-játékokhoz. Akik visszasírják a régi Legend-szerkesztőt, amiben kismillió cselekvési lehetőséget ígérő ige volt felsorakoztatva, azoknak sajnos nem sok jót ígér az a hír, hogy ez a játék is új szerkszetőt használ. Természetesen csökken a felesleges cselekvésre fecsérelt idő, de ugyanakkor a program varázsereje is. Ugyanakkor minden egyes tárgyhoz további igéket is rendel(het) a program, amelyeket a képenyő bal felső sarkában levő 'fő-igék' alá ír ki, ha az adott tárgyra clickelünk a bal egérgombbal. Ugyanakkor az is feltétlenül megemlítendő, hogy a játék szakított azzal a kalandjáték-sablonnal, hogy először kell kiválasztani az igét, és csak utána a cselekvés tárgyát. Most megtehetjük azt, hogy ráclickelünk valami tárgyra, és ha az igék közül éppenséggel valami mást szeretnénk használni, akkor azt az egérkurzorral kiválaszthatjuk- tehát a fordított sorrend él. Jobb egérgombbal az adott tárgy 'elengedését' kérhetjük.

No igen, ha már az egér szóba került, meg kell említeni egy felettébb zavaró tényt: azt, hogy a program egérkurzora nagyon sok esetben lefagy. Ez különösképp a nagy- és a kisfelbontású üzemmódok közötti átkapcsolás után szokott bekövetkezni (könyvek olvasása, varázslás stb...). Erre felemás megoldást kínál a program konfigurálását elvégző SETUP.EXE. Ugyanis ugyan kérhtjük az installálás/ hardverváltoztatás során, hogy használja a program a saját egérdriverét (ami azonban így sem működőképes külső egérmeghajtó nélkül), de az csak a kisfelbontású változatnál fogja megakadályozni az állandó dühöngést, a nagyfelbontású verzió futtatásakor megmarad a szokott idegeskedés, program-újratöltés. Tehát, akinek állandó problémái lennének az egérrel, az setupolja úgy a programot, hogy az a saját egérmeghajtóját használja (erre a SETUP.EXE rá is kérdez).

A fentiekből is kiderült, hogy a program kétféle videoüzemmódban is futhat. Az első a 640*480-as felboontás mellett 256 színt használó SVGA, a másik a sima 320*200-as felbontású VGA üzemmód. Ez utóbbiról mindenképp megjegyzendő, hogy rendkívül kultúrált látványt nyújt, a képek minősége alig marad el az SVGA üzemmódban csodálható képekétől. Ugyanakkor természetesen 320*200-as felbontás mellett a szövegek olvashatósága erősen lecsökken, ezért csak olyan esetekben érdemes áttérni a 320*200-as üzemmód használatára, ha pl. állandó egérproblémáink vannak. Sajnos a jellegzetesen teljesképernyős animációk stb... általában mind 320*200-as felbontást alkalmaznak, így pl. a könyvek olvashatósága is eléggé rossz.

Még pár szó a SETUP.EXE-ről. Amikor eldöntöttük, hogy nagy-, ill. kisfelbontással akarunk-e játszani, következő lépésként, bármelyik üzemmódot választottuk is ki, azt kell a programmal közölnünk, hogy az animációk és a 400 Megát kitevő hang kivételével felpakoljon-e minden fontosat a winchesterre. Ez VGA változat esetén 18 MByte-ot, az SVGA installálás során pedig 57 MB-ot igényel. Aki esetleg max. 25-30 lemezes 'warez'-t akarna gyártani a programból (természetesen a 400M-s VOC nélkül), az keseredjen el, mert ugyan a CD-n van egy halom FLI, de azok csak a kisképernyős animációkat szolgálják, a teljesképernyős 'moziért' a .q file-ok felelősek (ezeket a CD-n található \test\qplayer.exe-vel játszhatjuk le közvetlenül). Mindent összevetve, az SVGA verzió winchester-igénye 130M körüli, amennyiben azt teljesen CD, s természetesen hang nélkül kívánjuk játszani.

A program Helpje rendkívül bőbeszédű és alapos, mozgó kurzorral bemutatja, hogyan kell varázsolni, hogyan kell az egyéb funkciókat használni, ezért sem térek ki ezek részletezésére.

Még megemlítendő az, hogy a program 'alapból' támogatja a GUS-t (közismert tény, hogy az SBOS elég zűrösen működött a régebbi LEGEND stuffokkal, a MegaEm pedig egyáltalán nem), és azon a digi minősége is mérföldekkel jobb az alap SB-k zajos és sávhatárolt szörnyűségéhez képest, a zene minőségének különbségéről nem is szólva. Sajnos azonban itt is tapasztalható az a GUS-t támogató programok körében általános hibajelenség, hogy a digi hang néha egyszerűen elfelejt megszólalni, így a párbeszédeket sem hallgathatjuk végig sok esetben, sok a kiesés. Ennek ellenére igazi élmény GUS-on játszani a játékkal.

2000 évvel ezelőtt a Sartranok a világot öt tartományra osztották. Ezek egyike a rémálomszámba menő Labirintus, és ebbe záratott be az egész Patryn faj - a Te őseid. Ez az a hely, amelyet otthonodnak hívsz, és ahonnan mindig is meg akartál szökni. A neved Haplo, és Patryn vagy.

Nem sokkal ezelőtt Lord Zar, idejének legbefolyásosabb Patryn varázslója, áttört a Labirintus végső kapuján és ezzel együtt megnyitotta az utat a többiek menekülése előtt is. Ez az út veszélyekkel volt terhes, de nem volt lehetetlen. A Te utazásaid is elvezettek a Labirintus kapujához, ahol a Labirintus egyesített erei csak arra vártak, hogy visszafordíthassanak.

A harc reménytelen volt. Egyedül semmiképp sem élted volna túl. De szerencsére Lord Xar megjelent a színen és segélyével végül sikerült legyőznöd a rád leselkedő veszélyeket. Ezután sötétség következett - még emlékszel arra, hogy kitántorogtál a Kapun, s kint aztán a földre rogytál, és Lord Xar aggódó arca is elhalványult, ahogy elvesztetted az eszméleted.

Itt kapcsolódunk be a játékba, és természetesen Xar előtt állunk. Kezdjünk el beszélgetni vele - legegyszerűbb szép sorjában végigmenni a kérdéseken, a program úgyis nagyon egyszerűen intézi el azt, hogy ne nagyon lehessen választási lehetőségünk (persze ez nem minden párbeszédnél lesz így, vannak olyan szituációk, melyek pl. a halálunkat okozzák).

A csodaszép üvegpalota meghódtása csakis ránk várhat



Xor elmondja megmenekülésünk történetét, beszél magáról, a labirintusról s arról, hogy a Sartranok miért és miként vetettek minket oda; megtudjuk azt is, hogy a Labirintus, a Sartranok hirtelen távozása után, önálló életre kelt, hogy méginkább ördögivé váljon foglyaival szemben. Elmondja, hogy idejét a fellelhető irodalom tanulmányozásának szentelte, és itt említi meg, mire is jók azok a bizonyos Pecsétek, amiből eleddig csak egyet tudott megkonstruálni, ami csak arra lenne elegendő, hogy az általa reprezentált világba, Arianusba eljuthassunk. Beszél arról is, mi a Kapcsolat, a jelenlegi tartózkodási helyünk elnevezéséről - ez kapcsolja össze azt az öt világot, amelyre anno a Sartranok szétosztották az értelmes Univerzumot. Beszél a külső univerzumokról. Aztán elmeséli, mire is jó az általunk már ismert két, meglehetősen hathatós, bár csak korlátozott körben használható varázslat, a Cold és a Heat, valamint két új varázslatra is megtanít bennünket, a Rune Transferre és az Identifyre. Az első arra szolgál, hogy a játék során meglelt rúnákat a hajónk 'nagy', azaz a fő világok közötti közlekedést szolgáló kormánykerekére felvigyük, ugyanis ezek nélkül nem tudnánk hová menni, mégha a kiindulópontunk a Kapcsolat földje is; a másodikkal pedig olyan tárgyakra felvitt varázslatokról szerezhetünk bővebb információt, amelyeket valamilyen mágiával előzetesen 'megbabonáztak'. Ilyenkor, amennyiben sejtjük, hogy az adott tárgyat valaki varázslattal megtűzdelte, és tudni akarjuk, miről is van szó, castoljuk meg az adott tárgyat az Identify varázslattal. Végezetül Xor ránk sózza a a hajóban a rúnaátvitel forrását szolgáló első pecsétet, Arianus, a felhőbirodalom pecsétjét. Ha elfogytak a kérdéseink, még ne feledjük el felszedni a falról az egyik világító kristályt (*Take the glowlamp*)!

Ezután irány a hajó (délkelet), és a fentebb már említett Rune Transfer varázslattal (*Use the magic on the marker*, a megjelenő Spell-képernyőn click a Spellre, válasszuk ki az Identifyt, Cast, és a kurzort vigyük a kormánykőre: a felirat szerint ekkor a '*Transfer the marker onto the stone*' parancs fog végrehajtódni) tegyük alkalmassá a hajót, hogy a Felhőbirodalomba repülhessék. Ezután már csak a *Use the steering stone* parancsot kell kiadnunk, és el is indulunk Arianus felé. Itt említendő meg, hogy a hajóban két kormánykerék is található, az egyik a már fenn említett Steering Stone amely a világok közötti közlekedést szolgálja, míg a már inkább köznapibb Steeling Wheel az adott világ városai, földrészei közötti közlekedést szolgálja.

Arianus:

Drevlin: Irány a barlang és elegyedjünk beszédbe az ott üldögélő törppel, Jarre-ral. Felesleges azzal hitegetnünk, hogy istenek vagyunk, ui. ezt erősen kétségbe vonja, hiszen nem fénylünk. Ugyanakkor megemlíti, hogy ő még csak a mérsékelten 'isten'tagadók táborába tartozik, hiszen Limbeck még nagyobb rebellis. Limbeck egyébként nagyon feledékeny: a párbeszéd során, külön Look nélkül is, megtudjuk, hogy a falon az ő inge lóg. Hasonlóképp megtudjuk, hogy mire is szolgál az asszonyka mellett levő lekvár és kenyérszeletek, és mi a fontossága a megfelelő mennyiségben adagolt lekvárnak. Nagyon fontos, amit a Kicksey-Winsey-gépről mond. Érdemes megjegyeznünk, hogy mik azok a Zingerek: ja, épp tele vannak energiával, akkor, ha bekapcsoljuk őket, ide-oda ugrálnak afféle gömbvillámokként.

A beszélgetés végeztével szedjük fel a falról az inget (*Take the shirt*), valamint az asztalról a lekvárt (*Take the marmalade*) és egy kenyérszeletet (*Take the bread*

slice). Még érdemes némi humor érdekében mepróbálkozni a csaj székének felrúgás utáni kisajátításával (*Kick the chair*). Végezetül, ne feledjük el a falból kiszedni az eddig az ing akasztójaként szolgáló csődarabot (*Take the elbow pipe*).

Limbeck: ne próbáljuk beetetni olyasféle átlátszó mesékkel, hogy mi vagyunk a takarítók, hisz nem árt a szétkenődött lekvárt valakinek felvakarnia a padlóról. Beszél az öregúr a beszédeiről, amelyek még nem igazán érettek a közfigyelemre, egyrészt azért, mert Limbeck nem fogalmaz szívhezszólóan, másrészt pedig mivel a tömegek valószínű meglincselnék, ha ilyen istenkáromló kiáltvánnyal állna eléjük - magyarán, az íróasztalfióknak dolgozik, amit láthatunk is a körülötte összetornyosuló pergamenhegyekből. Ugyanakkor, bármennyire is tudja, hogy az éppen írt pergamen is a többi sorsára, azaz a sosem közre nem adott papírok közé kerül - ahogy emelgeti a pergament, csábító térképrészleteket láthatnak az SVGA-tulajdonosok -, semmi pénzért nem adná azt ki a kezéből. Ezért nem árt némi cselszövést bevetnünk: emlékezve 'élettársa' szavaira, próbáljuk meg a papírját némi lekvárpecsétekkel ékesíteni! *Put the marmalade on the bread slice*, mégpedig legalább háromszor. Csepeg már a lekvártól a kenyérszelet - várhatjuk a hatást, ami egy ügyetlen törp esetében úgysem marad el (ez egyébként igaz a törpök egyéb tulajdonságaira is, amit a program nem győz hangsúlyozni. A T. forgatókönyvírók bizonyára sokat olvastak Gyűrűkúrát)- a beszéd összemaszatolódik, használhatatlanként a földre kerül, mi pedig boldogan birtokba vehetjük (*Take the parchment*). Beszél még Old Grawpleről, aki talán még a teremtést is látta, de biztosít, hogy úgysem fogunk majd tudni beszélni vele. Nagyon fontos, hogy itt is szerepel a párbeszédben egy nagyon fontos elem, amikor rákérdezünk, hogy miért nem normál gyertyatartót használ gyertyák tárolására. Ugyanez áll a rendkívül gyorsan felszáradó tintára.

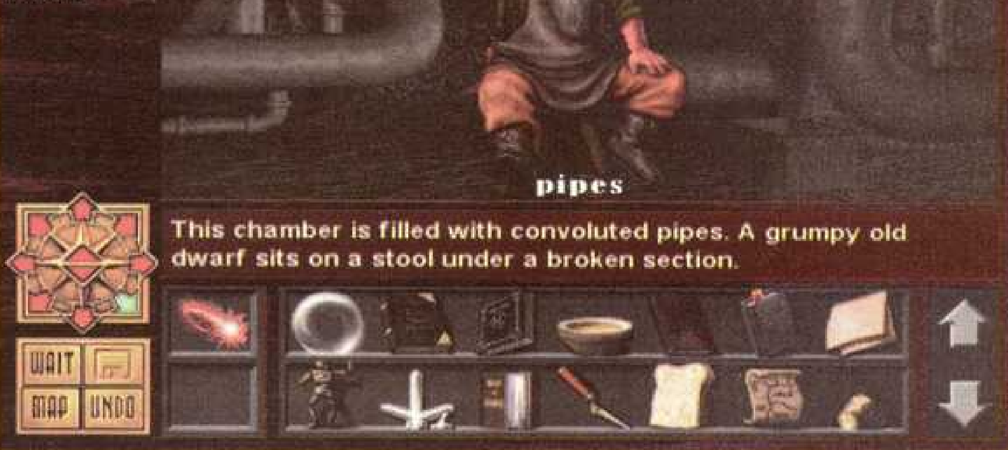
Innen észak, majd ismét észak felé továbbhaladva, a Kicksey-Winsey operátortermébe jutunk. Itt már látszik az 'istenek' hajóját őrző őrszem, ahogy vigyázza a törpöket, nehogy még egyszer megismétlődhessék az, ami egyszer Limbeck-kel megesett: a fedélzetre lopózva, olyankor lesett meg egy 'istent', amikor az nem világított. (**Lehet, hogy csak egy közlekedési lámpa volt - CoVboy**)

A Kicksey vezérlőpultjáért felelős törpöt ne próbáljuk ébresztegetni, mert folyton-folyvást 5 percnyi haladékért fog könyörögni. Jobb, ha inkább kezelésbe vesszük a vezérlőtáblát. Ha tüzetesebben megnézzük, észrevehetjük, hogy van egy hőérzékelő szenzora, valamint egy ahhoz kapcsolt komplett riasztórendszere, amelynek tartozéka két csengőtányér is. Nos, ismerjük a Heat varázslatot, és emlékszünk a hajó őrzőjének hallásáról elejtett megjegyzésekre: dobjuk meg a szenzort egy Heat varázslattal, majd amikor a riasztó felberreg, húzzunk északra a hangzavart megállítani próbáló elf őrszem mellett.

Az elf hajón először menjünk fel a varázsló kabinjába, és szedjük fel a bort az ágya mellől. Ne feledjük megjegyezni, hogy ebben a szobában vannak holmi világító figurák. Ezután gyerünk kétszer le, és a rabok között üldögélő Anderws-zal váltsunk szót. Kiderül, ő a helyi király hozzátartozója, és nem venné rossz néven, ha felkeresnénk az uralkodót, hogy az felmentő seregeket küldjön. Még megdob egy hercegi gyűrűvel, hogy azzal bizonyítsuk a király előtt, hogy nem füllentünk.

Ezután már nyugodtan visszamehetünk a hajónkba- most még ne foglalkozzunk a hátunk mögött hagyott temérdek megoldatlan problémával. A normál kormánykerékre clickelve, a helyi térképen már kiválaszthatjuk a Stephen's Castle-t, a királyi palotát.

Stephen's Castle: Beszélgessünk el az őrökkel. Aki gyalázkodó kifejezésekkel akarja feltölteni angolszótárát, annak nem árt megpróbálkoznia az összes párbeszédlehetőség kipróbálásával- a válogatott sértések egymás fejéhez vagdosása után meglepően érdekes momentum, hogy az erőfölényben levő őrök adják fel a 'meccset', amikor annak a véleményünknek adunk hangot, hogy ők biza' korcsok. Mutassuk meg a herceg gyűrűjét az őröknek, azok beengednek, és beszélünk a királlyal. Fölösleges olyan lököttségekkel traktálnunk, hogy *'Gyűrűkkel házaló ügynök vagyok'*, mert tudja, hogy ilyen gyűrű csak egy van. Végezetül abban állpodunk meg, hogy a hajót valahogy feltűnő helyre vezetjük, ahol a királyi seregek már le tudnak csapni rá. Miután a kastéyből távozunk, már megengedik az őrök, hogy a kastély körül császkáljunk- irány nyugat. Szedjük fel a fél kertészollót, s az ablakot beülről zárva tartó rudat azzal peckeljük ki a helyéről. Amikor besurranunk, épp a királyi mágust lthatjuk akcióban - menten meg is tanuljuk a spelljét. Amikor lelép, szedjük fel a gyertyatartót (ne feledjük a Limbeck-kel való beszélgetésünket), valamint a künyvespolcról a künyvet. Castoljunk a már ismert látott képre az új varázslatunkkal, a Reality Pocket-tel, s utána másszunk át a másik dimenzióba. Beszélgessünk el az elf varázslóval, aki semmit nem akar elárulni a spell-tudományából. Mivel jó ideje nem ivott semmit, megpróbálhatjuk leitatni. Végezetül kicsit megjárjuk, mert egy helycserés varázslattal bekerülünk a cellájába- de legalább megtudtuk, amit kerestünk: hogyan kell sütétség-teremtő spelleket használni (Create



Ilyen csúnya pirosakkal sajnos nem tudunk foglalkozni...

Shroud of Darkness spell), valamit megtanultuk a Swap spellt is, ami fizikai érintkezés esetén két emberi lény helyét felcseréli. Gyerünk vissza Drevlinre.

Drevlin: adjuk oda az új gyertyatartót Limbecknek. A tintásüvegből szedjük ki a dugót, és nyomjuk bele Limbeck fehér pólóját, hogy az jó sütét legyen. Ezután azt még kicsit továbbsütétíthetjük az imént tanult varázslattal. Ezután már mehetünk a hajóra elsütétíteni a látott világító makett-emberkéket- alkalmazzuk a már fenn tárgyalt cselszüvést az őr dezaktivizálására! Takarjuk le a figurákat a duplán befekitett pólóval- nos, igen, az 'istenek' isteni mivoltját biztosító fényesség megszűnik, menekülnek is a hajójuk felé. Mivel nem tudunk elszökni mellettük, gyerünk le a rabok kabinjába. Azok a nyugatra levő raktárba menekítenek- ne feledjünk mielőbb odabújni. Az egyik dobozban rátalálunk a 'zinger'-re.

Amikor a hajó útra kél, azon teljes sütétítés rendeltetik el, hogy nehogy meglássák a király csapatai. Ezt használjuk is ki, visszaemlékezve a Jarre-ral folytatott beszélgetésünkre, amikor elmondta, mit csinál a szerkezet, ha elegendő energiával van feltültve: kapcsoljuk be a zinger-t. A királyi seregek elkapják a hajót, happy end (legalábbis az uralkodó szemszügéből). Beszél Skuvash-ről, és el is vitet oda.

Skuvash: a városban a kocsma előtti téren belebotlunk egy kisküIükbe, aki egy furcsamód járkáló bábúval szórakozik- míg az el nem tűnik egy mellékutcában. Kér, hogy szerezzünk vissza- menjünk is utána. Mint kiderült, a kölük útonálló volt, kupánvág és egy háló biztos védelmében kifoszt. No igen, de van egy swap varázslatunk is, ne feledjük el használni a gyereken. Engedjük el, és kövessük ÉNY-ra a kuckójába, ahol szedjük fel a vasrudat- s ezzel gyerünk vissza az ez-'istenek' hajójára, hogy felfeszítsük a raktár ládáját- szedjünk fel minden kincset. Gyerünk a város kocsmájába, ahol adjuk oda azokat a kocsmárosnak, akit a város legnagyobb seftelőjeként nevezett meg a kissrác, s ad is valami pénzt cserébe- ezzel sikerül felkeltenünk Hugh the Hand figyelmét, akiről mindenki tudja, hogy a társaságnak dolozik. Ez utóbbival kezdjünk el beszélgetni: célunkat, hogy bekerülhessünk a Társaságba és annak tornyába, csak úgy érhetjük el, ha a délkeletre fekvő házban vérfürdőt csinálunk.

Gyerünk vissza a kissrác kuckójába, adjuk oda neki a pénzt (hisz pénz kellett neki, hogy segítsen bejutni a Toronyba), majd egy WAIT után vissza is tér egy szuperspéci zárfeltűrő-szerkezettel és némi infóval. Gyerünk ki, majd a már említett kereskedő házához.

Merchant's House: használjuk új szerzeményünket, hogy bejussunk. Miután beillesztettük azt a zárba, és use-oljuk, 3-féle lehetőséget kínál a program annak forgatására. A lényeg, hogy a hallatszó hangok sorrendje a küvetkező legyen: Clack, Tick és Thunk. Odabent szedjük fel a verseskünyvet a tűzhelyről és olvassuk el. A Szél egy napjának türténetét meséli el a kijelült vers: ha megnézzük a tűzhely másik felén álló órát tüzetesebben megszemlélve már tudjuk is majd, hogy mi a fontos a versben. Sajnos itt a puzzle help-je meglehetősen zavaros, ui. először meglehetősen nehéz rájünni, hogy a 'Darkness'-hez a 12-hüz tartozó idő tartozik, így amennyiben nem a napszakok neveire, hanem az óra peremén látható jelekre clickelünk, elégé megjárjuk. Nagyon egyszerű puzzle-ről van szó, a megoldás pedig: a küvetkező sorrendben clickeljünk a napszakokra: Winetime, Toiltime, Darktime. A tűzhelyben titkos rekesz nyílik, markoljuk fel a naplót és olvassuk el. Ennek ismeretében már nem lesz nehéz válaszolni a kereskedő kérdéseire, ha az nmi személyes információkra lenne kívncsi, amennyiben a szeretője küldütteként mutatkoznánk be. Castoljunk a festményre egy Reality Pocket-et s gyerünk be. Mondjuk meg a srácnak, hogy lazíthat egy kicsit, s dobjuk be az említett szüveget a lány (lásd: napló) küldüttjéről. Ha a napló infói alapján jól felelünk, megkapjuk az amulettjét, amit már vihetünk is Hugh the Hand-hez, eredményes gyilkosságunk bizonyítékaként. ž, szerencsére, elhiszi, hogy valóban végeztünk a rebelliskedő kereskedővel, és bevezet a Toronyba, ahol ey órácskára magunkra hagy. Itt kezdődik a program legnehezebb része: először is, toljuk odébb az asztalt, és nyissuk ki az ablakot. Gondosan jegyezzük meg, miféle kontinens akadályozza meg Skuvash városát abban, hogy nap érje. Ehhoz a névhez tartozó szót kell majd kikeresnünk az inventorynk papírlapjáról, és a keletre fekvő bejáró előtt a küvetkezőképpen alkalmaznunk: minden egyes betű az ajtón egy-egy talp megnyomásával egyenértékű, ahol a színek kezdőbetűje van megadva az úszó sziget nevéhez rendelt angol szóban, szép sorban. Ezen felül gyerünk be az ÉK ajtón is a zártürő segélyével, megintcsak a Clack, Tick és Thunk-sorrendet szem előtt tartva. Odabent emlékezzünk, mit is csinált a Motion spell (hasznos infó, amennyiben megpróbáltuk volna nem ember-alakú dolgokra is alkalmazni, hogy nem huomanoid alakokon nem működik), s próbáljuk meg annak segítségével mozgásra bírni a védőerőtérben vesztegló szobrot. Nos, az akció sikerül, kaparintsuk meg a hatszügletű nyakláncát, amivel aztán gyerünk vissza a színkódos ajtó mügütti emelvény hatszügletű tárgyakra váró résébe, s a feltűnő kincsek küzül szedjük fel a Book of Pryan-t (ezen rajta van az adot világ rúnája is, amit majd Rune Transfer-rel kell felvinnünk hajónk kormányzóküvére), a Handbook-ot (ez írja le, a Kicksey-Winsey hogyan használandó) és a Crystal Globe-ot. Ekkor jelenik meg két ismerős figura- logikus, mi a teendő: szedjük fel a nyakláncot a helyéről, ezzel együtt ők is a másik dimenzióba vándorolnak. Távozzunk, vissaviszneK Drevlinre.

Drevlin: most már nem ártana megreparálni a különüsen harcos kedvű üregúr felett levő csővezetékrendszert. Ehhez, először is, meg kell tőle szerezni a halésjavítóként használt csődarabot- ez, szerencsére, már nem lehetetlen, tekintve, hogy az általa mélyen gyűlült 'istenek' leléptek. A puzzle igen egyszerű- ne feledjük, hogy a keyboard-ot is használnunk kell majd a forgatáshoz! Ezután dugaszoljuk be a T-idom még nyitott részét a tintásüveg parafájával, és nyissuk meg a szelepet (jobboldalt a tekerő). Ezután beszéljünk még ezzel a türppel, aki most már lényegesen segítőkészebbnek mutatkozik, csak egyvalamit hiányol a világpecsét helyének konkrét meghatározásához: egy térképet. Itt kap szerepet a Limbeck-től zsákmányolt pergamen. Elmonja az üregúr, hol látott egy ilyen hatszügletű micsodát, mi több, ad egy onnan származó acéldarabot is. Azzal már megetethetjük a Kicksey-Winsey-gépet: nyissuk ki a fiókját, rakjuk be az acél

darabot, és kövessük az aktivizálódó fúrót. Odabent rakjuk a szobor várakozó karjaiba a kristálygömböt- felszedhetjük a világ pecsétjét. Mivel végeztünk az adott világgal, irány Nexus. Számoljunk be Xar-nak az eseményekről. Nagyon fontos a továbbiak szempontjából, hogy írjuk fel, a 6 istent konkrétan milyen nevekkel illenek, mert erre szükség lesz a finishben (Samah= Sou, Dimitri= Hand, Orseph= Heart, Lornoi= Eye, Tylor= Mind, Walyth= Tongue).

Pryan: A citadellás pályára érkezünk. Itt először nincs sok teendőnk, szedjük fel a hajó mellett nüvő rózsaszín virágot (hősünk szerencsére előre tudja, hogy ezt gyökerestül kell tennie), egy diót, ill. egy dióhéjat. Gyerünk is tovább ('kis' kormánykerék): Tree City: a konyhába vezető ajtó mellől szedjük fel a ruhaszárító kötelet, odabent pedig dolgozgassunk kicsit a szakácsnak. Amikor látjuk, hogy a lány babája meglehetősen viharvert, adjuk oda a nálunk levőt, és kövessük a szirtre, ahol éppen egy elf herceg próbál meg lemászni, hogy megkeresse az elfek szent ereklyéjét, amit nagyon régen dobtak a 'Gyomor'ba. Adjuk oda a kötelet az elfnek, és beszélgessünk el vele, ismerkedjünk meg szerelmi prolémáival. Menjünk vissza a tisztásukra, ahol mindenki gyülekezik. Miután a méhkaptárat felgyújtják, szedjük össze a parazsat a dióhéjjal. Várjuk meg Zifnab-ot, a sartran mágust, aki először egy ütődött varázslónak tűnik. Amikor észrevesz bennünket, rövid távon lelép, mi kövessük öt (a most tanult Transportation spell a fehér korongra). Most már lesz időnk vele beszélgetni. Természetesen nem dőlünk be az olyan idiotizmusoknak, hogy ő James Bond 007 és arra sem hajlunk, hogy az időjárásról beszélgessünk, amikor az az ő világában mindig ugyanaz, s azon se sértődjünk meg, hogy Xor-t hamiskártyásnak nevezi. Beszél a Citadel kinyitásához szükséges 3 ereklyéről és sorsukról. Lelépés elöt szedjük még fel a Black Disk-et. A kötelet hurkoljuk az ágra, s gyerünk le. Szedjük fel a sárga és kék virágokat, az előbbieket morzsoljuk szét. Megint hagyatkozzunk a kötelünk erejére, amikor lelépünk a pályáról. Gyerünk vissza a szirt peremére és dobjuk be a Gyomorba (The Maw) a fekete lemezt- elég logikus, hiszen tudjuk, a tisztáson található fehér diszken át mindig a fekete diszk aktuális helyére vitethetjük magunkat, és a Gyomor legmélyén van valahol az a hely, ahol az elfek ereklyéje rejtezik. Megint egy Transportation spell a fehér korongra.

The Maw: az izzó parazsat öntsük a méhkasra (mivel a sárga növnyt már szétmorzsoltuk, bajunk nem lesz), a lekvárt peig a pókra. A pókhálót (jópár lépésben) szaggassuk fel a fél ollóval és szedjük fel az Arany Pálcát. Nézzünk be (push) a csontvázak alá, szedjük fel a nyilat és a mérgesgombákat (amikre A halottak barátjaként hivatkozik majd később a törp). Castoljuk vissza a tiszásra. Itt, mivel a herceg mindhárom fő problémájára gyógyírt találtunk, adjuk oda neki a verseskönyvet (hogy annak szavait kölcsönözze, ha keveskedni akar szerettének), a kék virágot és az aranypálcát. Minden ok, mi is beszélhetünk már a hercegnővel, öt is kérjük meg, hogy kövessen. Gyerünk vissza a Citadel-es pályára (kis kormánykerék).

Citadel: gyerünk arra a helyre, ahol a titánok tanyáznak, akik épp egy törpiányt kínoznak, s persze közbelépnek, ha a törp segítségére sietnénk. Kérjük meg az ember-hercegnőt, hogy játssza el a Pyran könyvében a titánok megbénítására szolgáló dallamot, ezalatt gyorsan megmenekíthetjük a törpöt. Mivel a hercegnő beteg, így nem tud sokáig játszani, ezzel lehetetlenné téve azt, hogy az erdőben beljebb mehessünk- de szerencsére a törpnek van receptje az ilyen esetekre, bár eleinte meglehetősen félszegen viselkedik velünk szemben (mi: űBiztos, hogy nem léptek rád a titánok, mert olyan kicsinek tűnszű, ő: űHamarosan a gravitáció felfedezi a rövid láb előnyeit. Akkor aztán megjárjátokű).

Hogy összeszedjük a hercegnőnek szánt gyógyírt, menjünk a Zuzu-s pályára (ahol anno a diót szedtük fel), és az összenyomott sárga virágot kenjük fel az ép dióra, s adjuk oda a Zuzunak. Számításaink bejönnek: amit mi, erő híján, nem tudunk megtenni, azt a Zuzu elintézi: felharapja a diót, de ki is köpi nyomban, a minősíthetetlen szag miatt (Take Nut meat). Most már megvan minden ahhoz, hogy kikúrálhassuk a hercegnőt. Miután az megtörténik, gyerünk újra a titánok erdejébe (persze a muzsikaszó védelme alatt) és annak közepén kérjük meg az elf herceget, hogy szedje le a fáról a kristályt, ami a titánok kabalája, s emiatt üldözni is fognak. Siessünk vissza arra a pályára, ahol van a fatönk (már láttuk, hogyan is működik, s a törptől tudjuk, csak háborús veszély esetén nyitják ki a törpök Arany Kalapácsát tartalmazó fegyvertárat). A tönk kiálló ágát húzzuk meg és dobjuk be a kristályt. A titánok, természetesen, kaparni kezdenek, hogy mielőbb elcsíphessék a totemásványukat. Irány a Citadel, melynek ajtaja, most, hogy mindhárom faj elhozta a mágikus tárgyát, megnyílik, s bent újfent Zifnab-ba botlunk, aki ad egy követ, amelynek fényességéből maj a Labirintusban következtetni tudunk arra, milyen messze járunk az ellentől, és szétmorzsolása annak halálát jelenti. Életbölcsességeire jó példa az, hogy megemlíti: űHa azonban mégsem sikerülne így kinyírni, egy barack a fején mindig eredményesű.

Végezetül szedjük még fel az adott világ pecsétjét.

Aberrach:

City of Telestia: ide érkezünk. A 'kertésztől', Jethrotól, szedjük fel a vödröt, s onnan É-ra szedjük fel a köveket. Gyerünk a városba, irány a ház. Gyerünk fel, szedjük fel a teáskészletet, de még ne álljunk szóba a dadával. Gyerünk le és kérdezgessük ki a lakájt a keletre levő különös szoba lakójáról és viselt dolgairól: közli, hogy mikor szokott teát kapni. Minden más időpontban tilos a bemenet. Dobjuk meg a lakájt a teáskészlettel és nézzünk át az óratoronyba, hogy esetlegesen kicsit meggyorsítsuk az idő múlását. A vödörbe rakjuk bele a köveket és akasszuk fel a horogra, majd gyerünk fel. A baloldalt levő dial-on álljunk be a közvetlenül megadott órára. Ezután az órasúlyt húzzuk fel (Pull the crank) és várjunk egy menetet. Húzzuk meg a kioldószerkezetet (Pull the release lever), és futás vissza a házba, ahol az ajtót végre nyitva találjuk (nem árt megfigyelni, mi történik közvetlenül harangozás előtt). Markoljuk fel a könyvet, és olvassunk bele. Beszél a Colossusról, a bolygó életadójáról; s, ami még fontos, az általunk is már megismert három élő-halottról. A dadáról és a kertészről közölt infók nem hatnak relevációként, hisz azokat az éles logikájú kalandorok már bizonyára felfedezték (a kertész egy menet után elfelejti, mit is csinál; a dada pedig állandóan ugyanazt ismételgeti). Itt tanuljuk meg a Ward és a Possession spelleket. Gyerünk tovább.

Palace: miután Kleitus XIV bebörtönöz, castoljunk egy hunger-rel a kutyára, s dobjuk meg a lakomából nálunk maradt hússal. Amíg mellettünk van, castoljuk meg egy Possession-nel is, hogy szabadon mozoghassunk a házban. Immár kutyaként, szedjük fel a kulcsot és fektessük a testünk mellé, majd gyerünk fel és a szintúgy rabláncon sínylődő elf útmutatásai szerint keressünk egy fehér üveget az ellenméreggel... hmm, az ördögbe, a kutyák nem látnak színeket, mindegy, balról a második üveg lesz a megfelelő. Tegyük le a testünk mellé, majd érintsük meg magunkat: ismét visszaváltozunk (kutyából) emberré. Gyorsan kortyintsunk az üvegből és szedjük fel a kulcsot majd az elfet is szabadítsuk ki és öt is kínáljuk meg a szíverősítővel. Az asztalról szedjük fel a satut, majd irány a hajónk, miután megkértük az elfet, hogy csatlakozzon hozzánk, mert ismeri a kivezető utat, ahogy ezt közölte is - irány hajónk és a Titkos Barlang.

Secret Cave: beszéljünk a játszó népekhez. Az, akinek beküvetkező szerencsétlenségét sikerült elodázni, megdob pár rúna-csonttal. Beszélgessünk Balthazar-ral is, az imént tanulmányozott könyv szerzőjével. Amikor a Create/Unravel Illusion spellekről szó esik, és B. közli, hogy azért nem tudja a kész Unravel Illusion spell hatását kipróbálni, mert nem talált még kellően megidézett alanyt. Ekkor vakkant fel a kutya és kezd el a keleti falra bámulni. Mi azon az olyan furcsa? Mi semmi furát nem látunk rajta, próbáljunk meg 'laikusabb' szemmel nézni a dolgokat: azaz castoljuk meg a korcsot egy Possession-nel. Nos, szerencsére a két kép között a különbséget könnyen észrevesszük: a keleti fal valóban látszatfal volt. Ezt közöljük Balthazar-ral, aki kifejezetten boldog lesz, hogy próbára teheti az Unravel Illusion-t. Siker, gyerünk keletre és szedjük fel a könyvet, valamint a fekete zubbonyt. Amikor azt megérintjük, látomásunk támad. Hogy mit is láttunk, a későbbi párbeszédek pontosan megmagyarázzák, így arra nem térek ki. Ezután B. beszél még a szemszögünkből pozitív hatású Interconnection spellről, valamint a világ elpusztításán munkálkodó erők Containment Spelljéről. Megemlíti, hogy ha a Colossust akarnánk felkeresni, az azt körülvevő labirintuson nem nagyon fogunk tudni átvergődni, csak abban az esetben, ha valakit találunk, aki ismeri azt: valamelyik Kleitus-leszármazott vagy egy bizonyos törp, akit a látomásban is vártunk, és feltámasztott törpről lévén szó még valahol biztos rátalálunk, ahova Kleitus I befalazta. Még beszél a jogarról, amely fejét mindenképp meg kell lelnünk - ui. ez a hiányzó rúna a Colossusból.

Ha jól odafigyeltünk az óratoronyban történt eseményekre, akkor akár indulhatunk is vissza. A jogarból úgy szenvedhetjük ki a fejét, hogy a satut először is megszorítjuk, használjuk a jogaron, majd kilazítjuk - a kő átvándorol a tulajdonunkba.

Még hátravan a törp felkutatása, aki a kert mögött a kígyó által védett ajtó mögött lesz. A kígyót úgy állíthatjuk le, hogy a Balthazar-féle könyv személyiségleírását felhasználjuk: először is, invitáljuk magunkkal a dadát a házból (szedjük el tőle a verseskönyvet és közöljük vele, hogy tudjuk, hol van az). Irány a kert, Jethrot kérjük meg, hogy kövessen. A verseskönyvben keressük ki a 'Grab that Snake' c. hősköltemény, és adjuk oda a dadának. Gyerünk északra (ha közben 'lemorzsolódna' Jethro, menjünk vissza a 'kertbe' és szedjük fel újra).

Az ajtó megint egy ujabb puzzle-t ígér, ez az összes műsor legnehezebbike. Aki lusta lenne, az clickeljen valamelyik nyílra, majd az Undora - ezt ismételje meg ötször. Ezután már csak a Hint gombra kell tenyerelgetnünk.

Odabenn találkozunk a már említett törppel, aki, ha ráadásul felöltjük Kleitus I gúnyáját, nem fogja a különbséget kiszúrni közöttünk és a hajani uralkodó között, s így örömmel fog nyomunkba szegődni, hogy a palota alatti útvesztőben elkísérjen a Colossushoz- gyerünk a hajóval a Palace-hez, s utána irány az útvesztő. Ott a törp eltűnik, de a kutyát használni tudjuk a követésére: szedjük fel az ajtó szögletéből a törp ruhadarabját, és mutassuk meg a kutyának. Be, nézzünk rá a kutyára és ettőő fogva mindig látni fogjuk, merre vezet a kutya. Kövessük. A Colossus rúnájából először is el kell távolítani a benne levő ál-rúnát (*Unravel Illusion*), majd pótolni kell a hiányt. Kleitus XIV megjelenik, de ekkorra már használhatatlan a buzogánya. Az oltárról szedjük fel a az adott világ pecsétjét. Ugyanekkor az elf megdob a nyakékével is, amin megtalálható az összes világ rúnája. Gyerünk vissza Nexus-ra.

Chelestra: Szedjünk fel egy kis vizet a nálunk levő méreg-ellenszeres üvegbe, és gyerünk a város elé. A várost védő Ward spell hatását úgy közömbösíthetjük, hogy a Rune bone-okra castelünk egy Rune transfer-t, majd ezt a City gate-re irányítjuk (vigyázzunk, hogy NE a kapu felett látható rúnára transzformáljunk). Megnyílik a város védelme, de ugyanakkor megjelenik Sang-Drax is. Amikor beszéltünk vele, castoljunk egy Possession-t a kutyára, azzal pedig fussunk a városba.

A Sartran tanács: mivel a Sartranok ki akarnak belőlünk némi infót húzni, visszaadják eredeti testünket és egy új spellt is tanulunk -Nullwater, amivel a célszemélyt védetté tehetjük a varázslatokkal szemben (s vica versa, ő sem varázsolhat). Az újabb Sang-Drax-közjáték után már felajánlják, hogy segítenek az elveszett hajónk pótlásában- amiből csak egyvalami hiányzik, a világok közötti ugrást szolgáló Steering Stone, amiből ugyan található egy példány a teremben, de elszállítása meglepően nehéz lenne. Teendőnk: 1. *Rune transfer* az elf-nyakékről a gömbre (*Globe*); 2. *Push Globe*; 3. *Reality Pocket* cast a szőnyegen, amin a gömb landolt; 4. szedjük fel a szőnyeget és vigyük vissza újdonsült hajónkba (helye nem változik), s ott *Put the rug on Samah's ship*; 5. *Reality Pocket* a szőnyegen; 6. ugorjunk be a szőnyeg ablakába; 7. *Push Globe*. Gyerünk ki, castoljunk egy Null watert az üveg vizünkön, majd hajtsunk belőle pár kortyot, s utána irány a barlang. Ott szedjük fel a sárkánypikkelyeket (scales), és gyerünk a város elé, ahol a sárkány félredobta a kövünket. Rakjuk a pikkelyeket a kövekre, és mivel a kő immár közelinek érzi a sárkányt, intenzíven világítani kezd. Szedjük fel a követ s vissza Nexusra. Ott szedjük fel Xar könyvét.

Labyrinth: Belépés után dobjuk a zingert a kúszónövény ágai közé, majd, mivel közöljük magunkkal, hogy amikor anno meglógtunk a labirintusból, akkor azok azért voltak kevésbé aktívak, mert az idő lényegesen hűvösebb volt - így castoljunk rájuk egy Coldot (s szedjük fel a zingert, immár újra tele energiával). Irány a tigrisek barlangja, majd amikor azok üldözőbe vesznek, siessünk vissza a közvetlenül a bejárat utáni pályára, amikor a bejáratot a hátunk mögött tudjuk. Castojunk egy Heatet a vesszőkön, hogy megakadályozzuk a tigrisek átjutását a sövényen, majd amikor kerülő út keresésére indulnak, újra Cold. Irány a tigrisek barlangja. Odabent szedjük fel a csontot és vegyük szemügyre a falfestményt- meglepően alkalmazható lesz a különböző tigris-népek ellen. Odakinn szedjük fel a karók egyikéről a koponyát.

Gyerünk tovább- a falunk körül oldalgó tigrisek ellen használhatjuk az imént a barlangban megfigyelt istenképet: rakjuk a koponyát a zingerre, s burkoljuk be Kleitus I gúnyájával, majd kapcsoljuk be a zingert. A Skuvash-i Torony-beli reménybeli felavatás előtt kapott gyógyítólevél kezeljük a sebesültet, majd beszéljünk vele, miután felszedtük a kötelet. Gyerünk északra kétszer. A rovart úgy lőhetjük le, hogy a kötelet a csontra kötjük, majd az arany nyílvesszőre clickelve azzal tüzelünk. Odabenn Sang-Drax társaságában morzsoljuk szét a követ. Megérkezik Zipfnab. Irány Vortex.

Vortex: Gyerünk északra. A tükörkép lelövésénél azt érdemes felhasználni, amit a normál módon castolt Self-Immolation eredménytelenségének taglalásakor ír ki a problem. Nos, igen, a függőleges tengelyre tükrözött rúnákból kell felépíteni a kiadandó spellt- a középső kettő ugyanaz, de a bal és jobb oldali helyet cserél. A clickelési sorrend a képernyő tetején látható rúnákon (sor/oszlop): 2/1, 2/9, 3/10, 3/9. Searchöljük a halottat és a két fél ollóból rakjunk össze egy teljeset- ezzel vágjuk fel 2*északra a csápokat, mindegyiket, szépen egymás után.

Exodus: a Water pecsétet tegyük be a helyére, majd cast Xaron egy Resurrection, s beszéljünk vele. Hörög valamit. A Stone pecsét most helyezendő be. Keressük vissza a Xar által mondott szóhoz tartozó isten nevét és figyeljük meg a táörténelemkönyvből az adott istenhez tartozó aktuális kezdőrúna elhelyezkedését. Rakjuk be az Air pecsétet is, és a Focust move-oljuk úgy, hogy az istenhez tartozó spell kezdőrúnája fölé álljunk - s helyezzük bele a Nexus pecsétet.

Összefoglalva, azt mérlegelve, hogy manapság normális kalandjátékból alig születik egy-kettő élvezhető alkotás, kitűnő a program. Hogy negatívumot is említsek: humor tekintetében az etalonnak számító Eric the Unready kenterbe veri; animációkban egyáltalán nem bővelkedik, ami persze abszolút nem lenne baj. A hang nagyon cool, mármint a párbeszédek 'kihangosítása'. Az, hogy ezt pl. a Leather Godesses of Phobos 2-ben lényegesen kisebb disk-területet (az egész játék felfért 10 HD-ra) felhasználva érték el, ennek értékéből eléggé levon.

Maga a játék pedig kicsit lineáris; a puzzle-ek nagyon ütnek a The 7th Guest-ben megszokottakra. Sajnos, a játék rendkívül logikus, aki bírja a strapát, azaz sok ilyennel játszott már, pillanatok alatt legyűri ezt az akadályt is.

A Legend-játékok szerelmeseinek ez a játék is hatalmas élvezetet fog jelenteni, még akkor is, ha álmaink Eric the Unready 2-jének ez a játék legfeljebb csak kisöccse lehetne...

Dirk

A DEATH GATE CD megvásárolható a MIXIM Kft. szaküzleteiben, illetve postai utánvéttel megrendelhető a COM-Ware Kft-től az újság impresszumában közölt címen. Ára: 8500 + ÁFA. Felbélyegzett válaszborítékért 32 oldalas, ingyenes CD listát küldünk a rendelkezésre álló CD-kről.

DISCWORLD

Egy messzi-messzi és eléggé ócska dimenzióban, valahol az asztrális létsík legmélyén úszik A'Tuin, a hatalmas ősteknőc. Hátán cipel négy rettenetes méretű elefántot, amelyek a felettük keringő Korongvilág súlyát hivatottak tartani. A Korongvilág nevű világkorong egyike a legérdekesebb képződményeknek az Univerzumban: nem elég hogy az egészet egy teknőc cipeli néhány őselefánt szerény közreműködésével, de az egész világ korong alakú, és tele van iszonyú születlen teremtményekkel... Aki további ismeretekre vágyik A'Tuinnnal és a Korongvilággal kapcsolatban, annak javaslom, hogy olvassa el a Pendragon kiadó jóvoltából megjelent fantasztikus fordítását a 'Mágia színé'-nek. (Tudom, hogy a mondat elég hülyén hangzik, de érdekes módon bármilyen könyv esetében általában mindenki el szokta felejteni a szürke eminenciást, a fordítót. Pedig ha a fordítás gyenge, az rögtön agyon is veri az egész könyvet! Az említett mű fordítóját viszont egy Kazinczy-díj illeti, vagy ha az nem, akkor legalábbis mélységes elismerésünk.)

Yikes! (Mi mással is kezdődhetne egy ilyen program leírása?) Vagy talán jobb lenne az 'Ih, Chuckychuckychucky...' (mint az majd a későbbiekből kiderül)? Tudja az ördög, a lényeg az, hogy az ECTS-re hosszas ígérgetés után végre-valahára megjelent a Psygnosis legújabb hatalmas durranása, a DISCWORLD, és ebből — hál'Istennek — sikerült is egyet zsákmányolnunk. Ez máris egy ok arra, hogy ne meneküljetek meg egy borzasztó leírástól.

A játék úgy CD-n, mint floppyn is napvilágot látott, és mire befejezem a leírást, talán tudok mondani is valakit, ahol kis hazánkban beszerezhető. Mivel a leírás végén nem nagyon lesz hely arra, hogy méltassam (már csak azért sem, mert ahogy így elnézem, valószínűleg folytatásos regény lesz belőle), inkább most szólok néhány szót róla. A grafika meg úgy általában az egész megvalósítás a MONKEY ISLAND-et idézi (ez a legnagyobb dicséret, amit itt játék kaphat), leszámítva azt az apróságot, hogy míg a MONKEY ISLAND kommunikációja írott szövegre alapult, addig a DISCWORLD-nél ugyanezt szinkronizálták is. A főszereplőnél például a szinkron magyar (akarom mondani angol) hangja Eric Idle, az egykori Monty Python egyik kiválósága. A többi jellemzőt nem akarom minősíteni: elég annyi, hogy szerezd...

Elég csodálatos, hogy Terry Pratchett eddigi munkássága nem ihlette meg a játékgyártókat. (Ez így persze nem pontos: a Legend vagy valamelyik hasonló brigád 64-en kiadott egy hagyományos kalandjátékot Colour of Magic címmel, úgy '87 tájékán, de minden siker nélkül.) Általában az ugyanis eladható, hogy ha a fantasy párosul a humorral (akár rögtön el is keresztelhetik a stílust funtasynek.) Most szerencsére megtört a jég: a Psygnosis kinyomta a DISCWORLD-öt, ami tulajdonképpen a Koronfvilág-ciklus összegzése. A játékot ugyan úgy hirdetik, hogy nem szükséges ismerni a Pratchett-műveket (azt az 50-60-at), hogy játszhassál vele — mindazonáltal azért nem árt elolvasni legalább a 'Mágia színét', hogy legalább tudd, mégis miről van szó. Ha megvásároltad a programot, akkor a kézikönyvből kapsz egy kis ízelítőt Pratchettológiából, amit ha nem értesz, az nem a te hibád, de legalább van benne néhány hasznos infó. A kézikönyv mély szellemiségéből például sokat elárul az, hogy a játékban szereplő rengeteg szedett-vedett figurából csak egyetlen vonzó lény van: a Halál...

Először ugyebár mindenképpen érdemes végigszenvedni az introt, amelyben először A'Tuint, az óriásteknőst látod, utána pedig többnyire a játékhoz tartozó történet fog kibontakozni. Ez igen jellemző módon azzal kezd, hogy egy gyermek kitámolyog a kocsmából, és miután biztosította a személyzetet, hogy jövő héten is mindenképpen betámolyog, hazafelé veszi az útját. Az eseményeket egy légy szemszögéből vizsgáljuk: hősünk előbb eltámolyog a kanyarig, ahol könnyít magán (kárba vész az a sok finom pia), utána pedig beleütközik a sarkon várakozó Halálba. Barátunk — lévén részeg — jól le is tolja, hogy nem tud vigyázni; a Halálnak erre csak annyi közlendője van, hogy '*Viszlát nemsokára...*' A Halálnak ma zűrös napja van: a részeg után a légy köt bele, de szerencsére hamarosan továbbrepül, és már láthatjuk is a részeget, amint a következő sarkon kirabolják. Rendkívül elmés párbeszéd bontakozik a láthatlan rabló és a részeg 'áldozat' között, aminek egyébként az a vége, hogy egy lángnyelv elemészti szegény részeget. (Ezért nem kell lökdösni a Halált, ha esetleg belebotlanál egy utcasarkon.) A részeg utolsó mondata egyébként a történelem legfényesebb lapjaira kívánkozik:'*Mi a franc ütött ebbe a városba, hogy már sehol sem lehet nyugodtan piálni?*' A tűzviharból kissé füstölve ugyan, de viszonylag épségben megmenekül a légy, és máris a Láthatatlan Egyetemet láthatjuk, ami a Korongvilág legnagyobb varázslóinak lakhelye (meg egy párnak a legrosszabbak közül is). Itt az egyik szobában az Egyetem főmágusa éppen arról beszélget egy másik varázslóval, hogy arról a bizonyos sárkányról szóló pletykák már nagyon idegesítik: meg kell találni és meg kell semmisíteni. Erre a feladatra pedig az ideális személy nem más, mint Rincewind, a Korongvilág legrosszabb mágusa. A légy ezután át is repül Rincewind szobájába, ahol nevezett mágus békésen hortyog ágyikójában. A nagy dörömbölésre ugyan ijedtében lenyeli a legyet, de lényeg, hogy sikerült felkelnie. Pontosan úgy kezdi a napot, ahogy az Univerzum összes hímnemű humán élőlénye — és már kezdődhet is a játék.

Az irányítás a kalandjátékokban már szokásos point-and-click: egy bal clickre Rincewind a kijelölt helyre megy, két bal clickre megpróbál valamit felvenni vagy kinyitni (ha valami van a kezében, akkor használni), jobb clickre pedig leírást ad. Ha egy tárgyat felveszünk, akkor úgy tudjuk magunkkal vinni, hogy Rincewindre clickelünk, és a tárgyat letesszük a megjelenő ablakba. Sajnos varázslónknál csak korlátozott számú tárgy lehet, így szükséges lesz egy nagyobb raktárra, ami nem más, mint az a láda, ami a szekrény tetején hortyog. Ha sikerül felébreszteni, akkor a láda lábakat növeszt és mindenhová követni fog bennünket (már ahova tud), hiszen tudákos körtefából készült, amelynek az a jellemzője, hogy bulldoghűséggel ragaszkodik gazdájához. Ha lenne egered, akkor az irányítás a kurzor-, illetve a 'Ctrl', 'Enter' és 'Shift' billentyűkkel történik. Ennyit az irányításról. Az 'F1' billentyűvel behívhatunk egy menüt, ahonnan játékállást tölthetünk/menthetünk illetve a Subtitles pontból kérhetjük, hogy a szereplők által mondott angol szöveg megjelenjen a képernyőn és egyúttal állíthatjuk a feliratok megjelenésének gyorsaságát is. Ha Rincewind tud párbeszédet folytatni egy szereplővel, akkor néhány bevezető mondat után felül megjelenik a párbeszédablak, ahonnan a szájjal valamilyen banalitást mondhatunk, a bohóccal valamilyen szarkazmust, a kérdőjellel kérdést tehetünk fel, a felhővel belekötheťünk, a kézzel pedig elbúcsúzhatunk tőle. Pár szereplőnél további képek is megjelennek: ilyenkor az adott dologról kérdezhetjük beszélgetőpartnerünket. Na, zutty bele!

Mindenekelőtt nézzünk szét Rincewind szobájában.. A falon lóg egy elismerő okirat arról, hogy Rincewind megbukott valamelyik vizsgán — nem baj, lényeg az, hogy van szép pöttyös kalapja. Odakint egy torony tetején is látunk valamit, de a vizsgálódás kicsit homályos eredményt hoz: majd talán egy másik nézőpontból több sikerrel járunk... Ennek örömére nyissuk ki a szekrényajtót. Mivel az ajtónyitó varázs háromszor egymás után sem sikerül, Rincewind megpróbálkozik a hagyományos módszerrel: jó nagyot belerúg, és megtalálja az erszényét. Mivel a ládát egyelőre nem tudjuk felkelteni, nézzünk szét az Egyetem többi részében.

Sétáljunk le a félemeletre, ahol jobbra az ebédlő, balra pedig a Főmágus szobája van. Menjünk be a Főmágushoz, aki nagy örömmel fogadja az ő kedves fiát, Breakwindet (*Khm. Rincewind, Sir.*), akivel azonnal beszélgetni akart. Ez úgy néz ki, hogy ő beszél, mi meg figyelünk. A mondanivaló lényege az, hogy egy csomó hír érkezett a városban garázdálkodó sárkányról (igaz ugyan, hogy sárkányok ugyan nem léteznek, de ha az ember hisz bennük, akkor mégis — és az utca embere hisz bennük), és a sárkányt meg kell találni és kinyírni, mielőtt még Ankh-Moropork városának lakói feltennék a kérdést, hogy mire is valók voltaképpen mire is valók a varázslók, ha ezt sem tudják megoldani... (*Tényleg uram, mire valók voltaképpen?*) Első feladat: el kell hozni a könyvtárból Featherwinkle Kivonatos Sárkánybarlang-ismertetőjét, amiből kiderül, hogy hogyan is lehetne a nyomára akadni a bestiának.

A Library egy szinttel lejjebb van, de mielőtt

Rincewind kapunyitó varázslata nem sikerült egészen tökéletesre, mindenesetre egy békát zsákmányoltunk



belépnénk, ugorjunk be a Closetbe is, ahol magunkhoz vesszük a seprűt. Menjünk vissza Rincewind szobájába, ahol ütemes csapkodással életet lehelünk a Poggyászba: a láda leugrik a szekrény tetejéről, és a továbbiakban boldogan lohol Rincewind nyomában. Van benne egyébként egy banán. Mehetünk a könyvtárba, ahol érdekes dolgok várnak bennünket: balra rögtön egy tanulságos mű (a címe Sex Magick), a pulton pedig egy meglehetősen harapós hangulatban levő irómány. A legérdekesebb azonban maga a könyvtáros: egy majom. Ha egy jobb clickkel megvizsgáljuk, akkor a képernyőn megjelenik egy tanáros kinézetű úr, aki némi magyarázattal szolgál a Pratchettológiában kevéssé járatosaknak (vele még többször találkozunk). A könyvtárosról megtudjuk, hogy egy rejtélyes mágikus eset kapcsán változott orangutánná, mindazonáltal lehet beszélgetni vele. Ez igen tartalmas lesz, mert bármely mondatunkra *Ooook Ooook Ooook Eeeek* feleletet ad. Egy idő után Rincewind is megpróbálja az Ooookozást, és elég jó kis chat alakul ki közöttük, amit Rincewind azzal fejez be, hogy nem is tudta, hogy beszél majomul. A könyvtáros ebben a pillanatban felugrik az asztalra, és éktelenül fejbeveri Rincewindet. (Meg lehet próbálkozni még a többi beszélgetési opcióval is, amelyek egytől-egyig azzal fognak végződni, hogy Rincewind véletlenül kiejti a 'majom' szót, és a könyvtáros azonnal ráver.) Gondolom, nem kell hozzá különösebb fantázia, hogy a könyvtáros lesz a végállomása az egyelőre a Poggyászban heverésző banánnak. Mihelyt megkapja, azonnal vad Tarzan-üvöltéssel ellendül a köteleken, és már repül is vissza a Compendiummal.

Menjünk vissza a Főmágushoz, aki azonnal meg is dicséri az ő kis Breakwindjét, majd rövid lapozgatás után felolvassa Recoglimento Sosemhibázó Sárkánybarlangdetektorának receptjét. Ehhez öt fő alkotóelemre van szükség, amelyet szerinte Rincewind fog — majdnem — önkéntes alapon beszerezni: kell ugyebár egy varázspálca (minden bizonnyal tudákos körtefából), egy kiesés nélküli indukciót szolgáltató spirál, egy izgulékony kis miniatűr élőlény, egy tartó a legerősebb vasércből és... khm ... sárkánylehellet.

Menjünk át a Dining Roomba, ahol népes varázslósereglet evéssel foglalatoskodik. Az asztalon például van egy szelet mocsári sárkány, amelyek belseje Rincewind eddigi információi szerint telve van robbanékony gázokkal (nyilván azonnal fel is robban, mihelyt megnézzük). Az asztal mellett három varázsló csipeget, és mindegyikkel hosszas csevegést folytathatunk. Az ősi rúnák tanárát lehet kérdezni a ládáról és a könyvtárosról is (természetesen előbb-utóbb Rincewind kiejti a 'monkey' szót a száján, mire a légtérben azonnal megjelenik az, akit idegesít ez a szó...). Sokat ugyan nem lehet tőlük megtudni, de érdemes mindegyikkel kipróbálni az összes társalgási módot — a rekeszizmokat jól megdolgoztatjuk. Miután kicsevegtük magunkat, menjünk Windle Spoonhoz, aki tolószékéhez kötött napjait bagórágcsálással tölti, amit egy fúvócsővel szanaszét lövöldöz az ebédlőben. Vele is nagyon elmés beszélgetést lehet folytatni, mert nagyotthall, azonkívül meg állandóan a lányokon jár az esze (már amennyi még megmaradt). A mondanivalójánál sokkal érdekesebb a pálca (*Staff*), amit momentán fúvócsőnek használ. Elvenni nem tudjuk tőle, de egy egyszerű trükkel megszerezhetjük: használjuk rajta a seprűt. Rincewind kicseréli a varázspálcát a seprűnyélre, ami lövöldözésre ugyanolyan jó neki, nekünk viszont van egy jó kis pálcánk (tudákos körtefa). Ezt rögtön be is vihetjük a Főmágushoz, mert ez a sárkánydetektor egyik darabja.

Az Egyetemen még egy helyen nem voltunk: az alagsorban levő konyhában. Itt rögtön le is akaszthatunk a falról még egy banánt, aztán szóba elegyedhetünk a morózus, palacsintahajigáló séffel. Zordonságának titka, hogy vidám mágustanoncok rendszeresen lejárnak a konyhába kipróbálni újonnan tanult varázslataikat, többek között az antigravitációt, minek következtében a felhajigált palacsinták nem esnek le. Azt már rögtön a beszélgetés elején jelzi, hogy ha meglátja, hogy megpróbálunk bármilyen varázslatnak is nekikészülődni, azonnal megy a Főmágushoz...

Ideje szétnéznünk egy picit a városban. Sajnos az Egyetem kertjéből kivezető nagy kapu zárva van, és a Rincewind szobájában begyakorolt ajtónyitó varázs még nem egészen tökéletes (Rincewindnek csak a lába fájdul meg tőle). Így tehát kénytelenek vagyunk a kijutáshoz szóba elegyedni a kert előterében üldögélő varázslótanonccal, akitől megtudjuk, hogy az ajtót mágia tartja zárva és nem hajlandó elárulni, mert titkos. Mindegy. A párbeszédikonok megjelenése után válasszuk a száját.

Rincewind: Szép időnk van.

Mágustanonc: Ja. De mióta vettük az anyagban az esőcsinálás, villámcsiholás és mennydörgés varázslatokat, azóta ezen az ügyön könnyen változtathatunk...

Rincewind természetesen bőrig ázik, de azért csak kérdezgessük tovább a poénos tanoncot, mert valamelyik kérdésre minden további nélkül megmutatja a varázslatot, nevezetesen az ujjrezgetést. A varázslatot Rincewind is azonnal kipróbálja, bár kevesebb sikerrel: a kapura elsütött mágia visszajön rá, minekfolytán egy darabig a levegőben tekergőzik, majd hosszas szenvedés után kiköp egy — békát. A kapun most már működni fog a hagyományos Rincewind-féle ajtónyitó varázs, de előbb mindenképpen vegyük fel a békát (akik olvasták a 'Mágia színét', azok tudják, hogy mire fog kelleni).

A város megvalósítása tiszta MONKEY ISLAND. Kicsit hosszadalmas lenne lépésről-lépésre receptet adni a teendőkhöz, szóval inkább helyszínenként írom le az eseményeket. Az Act 1 teljesítéséhez nem kell elmennünk egy pár helyszínre. Ezek a következők: Shades — Rincewind szerint csak nyomós esetben menjünk az Árnyak közé (ez most éppen nem az); Inn — egy fogadó északon, az első felvonásban zárva van; Park — itt csak egy pad és egy megdőlt vaslámpa (Lampus Illuminaticus) van; Broken Drum — a Törött Dob kocsmában van egy csomó részeg, és jónéhány tárgyat fel lehet venni, de ezek az első részben nem szükségesek; City Gate — pár katona őrzi.)

Square

A tér elején kellemesen elszórakozhatunk a hirdetések olvasgatásával, illetve a négy bolond vénemberrel (Oldtimers) való csevegéssel, akik — saját állításuk szerint — nagy sárkányvadászok voltak egykoron és egyébként is permanensen összetévesztenek bennünket valakivel. A következő helyszínen egy utcai árus kínálja portékáját: ajánl például egy sárkányjelző készüléket, ami azzal jelzi a sárkány közellétét, hogy elhamvad... Az árus mögötti ajtó egy pszichiátria várótermébe vezet. Egy roppant kedves titkárnő fogad: '*Kuss! Leülni! Nincs beszéd! Ha maga bolond, azért még nem kell mászkálással zavarni mindenki mást!*' Ha jól hallom odafent a doki épp az Egyetem könyvtárosát kezeli. Sajnos ő is elköveti azt a hibát, hogy kiejti azt a bizonyos veszélyes szót.. Amíg üldögélünk, olvasgathatunk néhány magazint, illetve okos csevegést folytathatunk a bolond trollal. A túloldalon levő aggszűzzel sajnos innen nem tudunk beszélni, de ha már csevegtünk a trollal, kimegyünk, majd megint visszajövünk, addigra a troll átül a másik székre, mi pedig lehuppanhatunk az aggszűz mellé. Nem is a csevegés a lényeg, hanem az, hogy innen már felvehetjük a lepkefogó hálót, amin eddig a troll kotlott.

Az elmeorvos háza mellett betérhetünk egy sikátorba, ahol egy roppant érdekes gép áll: itt dolgozza fel valaki a város csatornatermékeit. Itt kellemesen eltölthetjük az időt, különösen miután megérkezik a tulajdonos — de dolgunk itt egyelőre nincs. Az utcán egy zárva tartó zöldséges standjáról emeljünk le egy paradicsomot, amiről egyébként Rincewind megállapítja, hogy mintha valami élne benne. Tovább jobbra nagyszerű beszélgetést folytathatunk Vörös Sorghummal, az amazon harcosnővel, valamint a sarkon fütyürésző lurkóval. Ez utóbbi azonnal ki is rabol bennünket, majd megpróbálja eladni nekünk a saját erszényünket. Rincewind azonnal kíváncsi lesz erre a tudományra, és bár a lurkó nem nagyon akarja kiadni az üzleti titkot, némi fenyegetéssel csak meggyőzzük. Rincewind kap tőle egy zsebmetszőt, amit a lurkó szerint a legjobb az utca elején álldogáló vénembereken kipróbálni. Az elsőnek Rincewind valami furcsát talál a zsebében, a második minden további nélkül fejbe vágja, a harmadiktól viszont megszerezzük a Nagy Zsákmányt: egy pár női alsónemű! Az utca végén még találkozunk egy adószedővel, aki momentán egy kalodában pihen, mert engedély nélkül koldult. Mivel rendkívül tiszteletlenül beszél velünk, ráadásul még fenyeget is — ezt nem tűrhetjük! Vágjuk hozzá a paradicsomot.

Miután ezzel megvolnánk mehetünk is tovább, de előbb álljunk meg a standnál, és vegyünk fel még egy paradicsomot. Ebből egy nagyobb kukac kandikál ki, Rincewind pedig undorral elhajítja. A paradicsom pont egy arra járó egér fejére esik, lakója pedig dühösen kimászik belőle. Vegyük fel és süllyesszük bele a ládába.

Street

Rögtön az elején térjünk be a Toy Shopba. Rövid csevegés után vehetjük magunknak a mai napi ingyenes specialitásból, ami nem más, mint egy rózsaszín gumiszamár, csíkos esernyővel. Mindenképpen vegyük még fel a pultról a madzagot.

Továbbhaladva az utcán, a sarkon találkozunk egy meglehetősen őrült szerzetessel, ami az intro elején látott Sárkányidéző szekta tagjainak ruházatához kísértetiesen hasonló szerelésben prédikál a járókelőknek. Az egész éjjel nyitvatartó áruház most éppen zárva van, lévén nappal. Majd talán egy más időpontban.

A következő megálló a halárus. A boltja mellett van egy sikátor, benne egy igazán művészi kozettel. A halárustól egyelőre nem veszünk semmit, viszont leemelhetjük a falról a képet. Mielőtt továbbállnánk, még mindenképpen nézzük meg a standján levő tengeri angolnákat...

Az utca végén van egy borbélyüzlet, előtte szép dekorációként pedig egy koldus űzi a szakmáját. Rincewind megjegyzi, hogy nagyobb lelkesedéssel akár a város legjobb koldusává is képeznézné magát, mindössze egy kicsit szembetűnőbb, valódi testi fogyatékosságot kéne beszereznie, és akkor talán az olyan szívtelen emberek, mint például ő, nem haladnának el mellette minden alamizsna nélkül...

A boltban a borbély éppen egy hölgy frizurájával birkózik. A hölggyel tiszteletlen beszélgetést folytathatunk az éppen aktuális divatokról, de a legérdekesebb a hajában lévő csavaró. A borbély sajnos nem engedi, hogy piszkáljuk... Ha a csavaróról már kértünk infot (jobb click), akkor a hölgyre clickelve Rincewind a hajcsavaróról kezd beszélgetni vele. Hosszadalmas, ámde igen pofátlan csevegés után a hölgy ki is veteti a hajából, és a fodrász elsüllyeszti a zsebébe. Most beszéljünk megint a fodrásszal, aki egy idő után romantikus álmodozásba kezd arról a bizonyos szűzről, akivel legutóbb az elmeorvosnál találkoztunk... Amíg a merengés tart, gyorsan vegyük elő a lurkótól kapott zsebmetszőt és használjuk a fodrász zsebén. Ha minden jól ment, akkor megvan a hajcsavaró — az a bizonyos állandó indukciót szolgáltató tárgy a Sárkánydetektorba.

Palace

A kapuban két őr áll, és azonnal keresztbeteszik a lándzsájukat, amint megpróbálunk bejutni. Várjuk végig a beszélgetésüket, amely a feleségeikről folyik (az egyik például iszonyú kövér, a másiknak meg bajsza van). Miután jól kicsevegték magukat, elegyedjünk szóba valamelyikkel. Rincewind kedvesen emlékezteti az őrt, hogy miket mondott a feleségéről a társa, mire az minden további nélkül le is csapja. Most már nem tudják a lándzsákat keresztbetenni, mi pedig bemehetünk.

Odabennt a Patrícius hallgatja ki a hozzá érkező polgárokat. Ezekkel, és magával a Patríciussal is kellemesen eltársaloghatunk, de előrébb ettől nem jutunk. Forduljunk tehát a bolondhoz, aki egy beszélő bábut tart a kezében. A bábut egyébként Chuckynak hívják. A beszélgetés rendkívül tartalmas lesz, csak Chucky szakítja félbe néha, illetve a bolond, amint bábuját szólongatja: Ih, Chucky, Chucky, Chucky...

Hátul egy ajtó nyílik a fürdőszobába, ahol



"Nem csúszik a kezed?"
Rincewind megállapítja, hogy már igen régóta nem tisztálkodott, továbbá még leemelhet a falról egy tükröt.

Livery Stable
Itt találunk egy szegény szamarat, ami borzasztóan csuklik. Mivel egyelőre nem tudunk segíteni rajta, vegyük magunkhoz a zsákban levő kukoricát, és rögtön távozhatunk is.

Alley
Amikor belépünk ide, egy kis intermezzo jön: egy nindzsát látunk, amint éppen a háztetőkön gyakorol. Mint később kiderül ez itt a Bérgyilkosok Céhének a gyakorlópályája. Mihelyt Rincewinddel megmozdulunk, rálépünk egy dobbantóra, ami szerencsétlen varázslónkat felrepíti a tetőre. (Figyeljünk arra, hogy ne a ládában, hanem Rincewindnél legyen az előbb felvett tükör. A láda ugyanis a tetőre nem jön utánunk.) Itt először is találkozunk egy kéményseprővel, továbbá felvehetünk egy létrát. Azaz csak vehetnénk: azonnal leesik, mihelyt hozzáérünk. Szerencsére a Poggyász odalent vár bennünket: eltátja a fedelét, így tehát a létra a lehető legjobb helyre kerül. A tetőről egy távoli tornyot pillantunk meg. Imbolyogjunk el oda, és ott jön az első rész legnagyobb poénja...
Először is ugyebár fejjel lefelé lógunk egy rúdon. A távolban pedig egy torony tetején megpillantjuk a sárkányt. Ha meg akarjuk vizsgálni Rincewind kimászik a rúd végére, ahonnan ugyan nincs jobb kilátás, viszont megjelenik a Halál, és azután érdeklődik, hogy nem csúszik-e a keze... Rendkívül bölcs társalgás kezdődik a lét-nemlét kérdéseiről, amit a Halál azzal zár, hogy ugyan most még csak látogatóba jött hozzánk, de később még találkozunk. Rincewindet természetesen érdekli, hogy mennyivel később, mire a Halál: *'Hát ne kezdj el hosszú könyveket olvasni...'*
Vegyük elő a tükröt, és akasszuk ki a rúd végére (közben lehet mulatni, amikor leesik Rincewind sapkája). Ezután használjuk a tükröt, ami pont belevilágít a sárkány szemébe, és az úgy dönt, hogy ezt már megnézi magának közelebbről is. Egy darabig rendkívül elégedetten gyönyörködik a tükörképében, aztán elunja a dolgot, és ráfúj egy lángcsóvát. A tükör ugyan leszakad a rúdról, de a derék Poggyász odalent átrohan a térre, és még pont elkapja, mielőtt darabokra törne. Megvan a sárkánylehellet is.
Evickéljünk vissza a tetőre, és ott másszunk be a padlásablakon. Odabent Rincewind valami titokzatos dologgal találkozhat, mert ugyan az egészből semmit sem látunk, de a hangokból arra következtethetünk, hogy bármi is legyen odabent, nagyon megverte a varázslónkat. A végén meg kihajítja a sikátorba, ahol hűségesen vár ránk a Poggyász.
Érdemes kimenni most innen, majd megint visszajönni, mert így megnézhetjük az előbbi intermezzo második részét: a nindzsa tovább gyakorol a tetőn, fúvócső, ha-pu járás satöbbi, majd egy hatalmas szökkenés a létrára (illetve oda, ahol azelőtt volt, mielőtt Rincewind hozzányúlt volna) — és azonnal bezuhan a sikátorba, szóval akár beszélhetünk is vele...
Most egy igen nagy szemétség jön. Az ugyebár az eddigiekből is kiderülhetett, hogy a játékban minden csak akkor válik úgy-ahogy logikussá, ha már megcsináltad, ráadásul a szereplők abszolút nem szolgálnak hasznos információkkal (mindenre csak a roppant tudományos 'bináris keresés' nevű módszerrel lehet rájönni, azaz minden tárgyon használod a többit, illetve mindent megpróbálsz odaadni mindenkinek) — de azt az életben ki nem találtam volna, hogy itt az Alleyben van még egy helyszín! (Szerencsére a Psygnosisnál megmondta egy igen segítőkész úr.)
Szóval amikor Rincewind alatt elkezd remegni az a kőlap, akkor le kell mászni róla, és el lehet sétálni jobbra. Itt találjuk az alkímista házát, ami azokat a nagy durranásokat produkálta az Alley másik végében. Odabent egy meglehetősen zavart elméjű tudós dolgozik, aki nem átallja azt állítani, hogy az általa feltalált okto-cellulóz forradalmasítani fogja a világot. Az okto-cellulózon átlátszó anyag, amelyen képek vannak, és ha ezeket az egyik oldalról megvilágítják, akkor a másik oldalon képeket jeleníthet meg a falon — és ezek a képek mozognak! Micsoda badarság... Annyit azért megtudunk, hogy a képeket az a kis manó festi, ami az asztalon levő dobozban lakik. Ha megnézzük a dobozt, akkor a kamera kioldójával meg is nézhetjük a manót. Sajnos a kamerát egyelőre nem tudjuk magunkhoz szólítani, mert az öreg azonnal ránkrivall — előbb egy kicsit rá kell ijesztenünk. Az asztalon az egyik lombikban olaj forr, ez lesz most a főcsapás következő iránya: szedjük elő a Poggyászból a kukoricát és szórjuk bele. A pattogatott kukorica gyártásának hangjától a hasonló hangokban már tájékozott tudós azonnal bemenekül az asztal alá, mi pedig magunkhoz vehetjük a manót. Azaz csak vehetnénk, mert a kis huncut kiugrik a kezünkből, majd rövid hajsza után a mosogatón keresztül távozik a házból, és egy lyukban húzza meg magát az utcán. Mivel onnan előimádkozni nem tudjuk, kénytelenek vagyunk a horgászat népszerű módszeréhez folyamodni. A csali szerepét a paradicsomból zsákmányolt mérges kukac fogja eljátszani: előbb kössük rá a madzagot, majd tegyük a lyuk elé. A manót egy ilyen csodaszép kukac természetesen kicsalja a lyukból, így tehát már megy is a ládába.
Most menjünk vissza a Láthatatlan Egyetemre, ahol az épületet a kertben meg lehet kerülni. Itt találunk egy zsák *Fertilizert*, ami mindent elképesztő gyorsasággal megnövesztt (megyen a Poggyászba), odafent pedig egy ablak. Sajnos kissé magasan van ahhoz, hogy bekukkantsunk rajta — van viszont a tárgyaink között egy olyan eszköz, amely nagyszerűen alkalmas magasabb helyen levő dolgok elérésére... Nem, nem a rózsaszín gumiszamár az.
Az ablak minden bizonnyal a konyha felső részére nyílik, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy egy palacsinta repked fel-le előttünk. Sajnos nem érjük el, de ha még a létramászás előtt áttesszük Rincewindhez a lepkefogó hálót, azzal már menni fog. A szakácsnak ettől már elfogy a türelme: valamelyik idióta kölyök most fordított gravitációval szórakozik, neki pedig ebből már végleg elege volt — ezzel nagy dérrel-dúrral otthagyja a konyhát.
Másszunk le, majd menjünk be az Egyetemre, a konyhába. A szakács a tűzhelyen hagyta a palacsintasütőjét. Vegyük magunkhoz.
Most már mehetünk a Főmágushoz, mert megvan minden tárgy, ami a legendás Recoglimento titokzatos szerkezetéhez szükséges. A pálcát ugyebár már odaadtuk neki, most pedig ehhez jön a hajcsavaró, az állandó indukcióhoz; a manó, vagyis a kis izgatott élőlény; a palacsintasütő, a legerősebb vasércből készült tartó; végül pedig a tükör a sárkánylehellettel. Miután mindent megkapott, roppant tanulságos beszélgetés veszi kezdetét:
Főmágus: Most már csak egy igazán hősies varázslóra van szükség, aki megtalálja a sárkánybarlangot, és benne az arany... izé, aranyos kis sárkányt.
(Gyorsan összeeszkábál egy elképesztő méretű sugárzó palacsintasütőt. Rincewindnek közben szöget üt a fejébe a nagy halom arany.)
F: Jól van, Breakwind, te most elmehetsz. Próbálj meg valami hasznosat csinálni.
R: Mossam fel például a folyosót?
F: Igen. Jó napot, Rincewater.
R: Maga meg majd ugye foglalkozik az arannyal, izé, a sárkánnyal, ugye? Maga mindennel foglalkozik majd, ugye
F: Pontosan?
R: Öööö, nem segíthetnék Önnek egy kicsit? Rögtön gyakorlati tapasztalatokat is szerezhetnék az új sárkánydetektorral kapcsolatban.
F: Na ne viccelődj. Erre a feladatra csak egy rátermett, ügyes és elképesztően intelligens személy lehet alkalmas. Egy olyan, aki pontosan nem olyan, mint amilyen te.
R: Mi az 100 szeme van, vért iszik és lilán izzik?
F: Te jó ég, honnan tudjam?
R: Mert ott van egy ilyen maga mögött.
Mihelyt a Főmágus megfordul, Rincewind azonnal felkapja a detektort, és — szó szerint — elhúzza a csikot. Az első felvonásból még annyi van hátra, hogy megtaláljuk, a városnak melyik részén van a sárkánytanya (Barn). A sárkánynál majd találunk egy halom pénzt, és tőle kapjuk meg majd a második küldetést. A következő számban innen folytatjuk — addig meg kellemes keresgélést a sárkánytanya után. (Annyit azért elárulhatunk, hogy a város nyugati részén érdemes keresgélni.)

A játék CD-s és lemezes verziója megvásárolható a KESZO Kft szaküzletében (Bp. 1055 Falk Miksa (volt Néphadsereg) u. 6. Tel.: 132-87-17, 111-82-68). Mindkét változat ára: 7.000+ÁFA



Dream Girls

Az elmúlt időszakban a CoVboy Posta tele volt borzasztó szexista levelekkel. Nemcsak azokra gondolok, amelyeket a Getto írt vagy amelyek bekerültek az újságba ('Hosszú lábak titka Moszkvában' meg 'Cici kell a népnek'), hanem úgy általában. Úgy látom a fiatalság egészséges heteroszexuális érdeklődést tanúsít a másik nem iránt — hál' istennek, így legalább biztosítva van fajunk fennmaradása, továbbá van új téma a CoV-ban. Tudunk ám ilyen témakörben is 'írásokat' alkotni: mindössze annyiból áll az egész, hogy elkotyogok a Miximhez, és ott a hónom alá csapok pár adult-kategóriájú CD-t (jó, persze ott nagyon kacagnak, hogy újabban egészen sajátos játékokkal játszom — de mindent az Olvasókért, most nem verem meg őket, mert akkor nem kapok lemezeket...) A CD-k térhódítása egyébként is ezen a téren volt a leglátványosabb: a kereskedők egyhangú állítása szerint az ún. multimédia CD-k 25-30%-a adult kategóriába tartozik. Na, akkor már megérnek egy — fekete — misét...

(Megjegyzés: amennyiben még nem értél volna felnőtt korba, akkor lehetőség szerint ne mutasd meg a mamádnak, hogy milyen újságokat olvasol, ha pedig mégis megmutattad, akkor legyél szíves úgy kommentálni az ügyet, hogy szigorúan tudományos célokból olvasol CoV-ot, hogy majd egyszer első osztályú unokákat gyártsál neki. Ez minden mamát roppantul meghat.)

A pussy... cat





The SEXIest Women on CD

Whoa! Igazán ígéretes cím... A CD mondjuk tényleg felhasználóbarát, mert rajta van minden, ami csak a normál fotók megtekintéséhez szükséges: VPIC install file-ok a DOS alatt történő kukkoláshoz (persze az alapvető, hogy egy VPIC-nek mindenkinek fent kell lennie), és WINGIF a Windowshoz. Mint az elmondottakból kiderült, GIF-formátumú fotókhoz lesz szerencsénk.

Érdekesség, hogy ha a MATCH-file-t indítjuk DOS alól, akkor egy rendezőprogram jelentkezik be. A fotók közül az ízlésünknek megfelelő lányokat választhatjuk a kurzorbillentyűkkel és az 'Enter'-rel hajszín (*Hair Colour*), évjárat (*Age*), mellbőség (*Breast Size*), magasság (*Waist Size*), faj (*Race*) és a fotó szexisségge (*Sexyness*) szerint, 'Esc' választásával a paraméter lényegtelen. E hat szempont szerint kerestethetünk a programmal ('F2') már amennyiben talál az ízlésünknek megfelelő hölgyet (túl sok opció megadása esetén nem biztos, hogy sikerrel jár). Igen tanulságos egyébként a *Breast Size*-nál *Wow*!-ra állítani a paramétert - na barátom, azok már igen emberes cuccok lesznek!

Ez az opció egyébként azon tíz móka között szerepel, amelyek installálás után jelentkeznek be DOS alatt. A tíz opció közül a megfelelő számbillentyűvel indítjuk a vágyainknak megfelelőt. Van itt mindenféle marhaság mi csak szem-szájnak ingere: installálhatsz VPIC-et DOS alá, WINGIF-et Windows alá, rendezkedhetsz a képek között, sőt, ha saját gyűjteményed is van, akkor némi trükkel azokat is beküldheted a gyűjteménybe.

A CD-n 500 fotó kapott helyet, pontosabban 552, mivel egy pár többször is szerepel. A CD felirata szerint a képek egytől-egyig licenc alá tartoznak és most jelentek meg először, ami mondjuk kissé nevetséges állítás akkor, amikor mindegyik egy BBS-ből lett lerántva, ahova pedig az igen egyszerű scannelés útján kerültek fel. (Jónéhány kép ismerős még a magyar nyelven megjelent Playboyokból is.)

Mint az eddigiekből is kiderült, a CD teljes mértékben fotókkal foglalkozik. A válogatás nagyon jó, bár kicsit zavaró, hogy elegyedik rajta a Playboy által követett konzervatív művészi, illetve a Penthouse által népszerűsített, khm, kissé naturalista ábrázolás (utóbbiaknál a fotók általában a megörökített hölgyek testközéppontjára helyezik a hangsúlyt — remélem, finom voltam...). A képsorozatban van egy olyan blokk is (az L_BUFF-nevűek), amin aztán frankón halálra röhögtük magunkat: itt olyan lányok fotói vannak, akik nemhogy egy szabályos fekvőtámaszt nem tudnának megcsinálni, de az biztos, hogy szerelvényeik eleje mindenhova legalább egy negyed órával a tulajdonosuk előtt érkezik...

Kár, hogy slideshow opció nincsen a vezérlésben. Bár az előbb épp itt csapázott Kozy koma, a Getto spannja, és míg magához ragadta a Toy Dolls-kazettáimat, jelezte, hogy az interaktivitást igazán növelhették volna azzal, hogy ha bármely lányra ráclickelünk, az azonnal itt terem. Nahát, az aztán már TÉNYLEG igazán interaktív lenne...

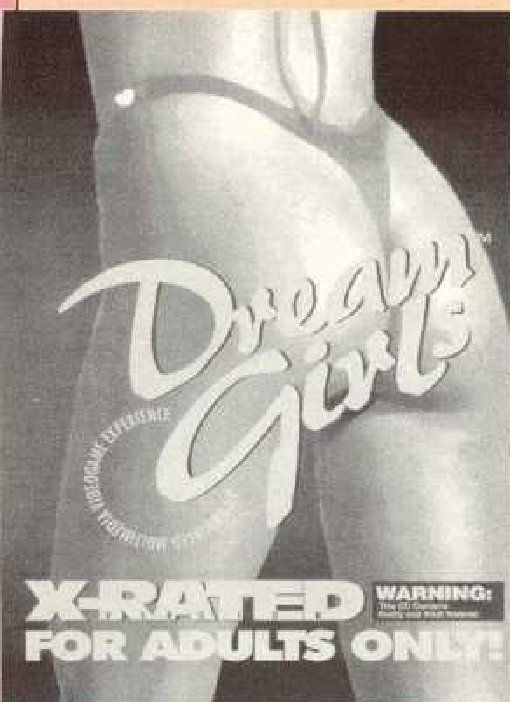
The SEXIest Women on CD II

Az előbbi CD folytatása, ami felirata szerint a legszexisebb európai nők fotóit tartalmazza. Én megértem, hogy a Softforum kanadai cég, de aki ezt erre a CD-re ráírta, az még biztos, hogy nem járt Európában. A másik marhaság meg az, hogy csak Windows alatt megy, mert a kiadó az előbbi CD-ről már ismerős visszakereső program mellé feltett még egy programkát (CREATE-A-BASE), amivel saját meglátásunk szerint újrakommentezhetjük a képeket vagy új szempontokat megadva átrendezhetjük a készletet.

A CD nevének ikonját választva először meg kell nyitnunk az egyelőre egyetlen, .mdb kiterjesztésű adatbázisban rendezett fotókat. Ezután 7 szempont (hajszín, kor, mellbőség, testméret, faj, szexisség, kinézet) szerint keresgethetünk az adatbázisban, de egyszerre csak ötnél adhatunk meg választást. Ha nem adunk meg keresési szempontot (mindenhol No Preference áll), akkor az összes képet fogjuk látni. A Search in Matches-ikont választva a program az utolsó szempontok szerint rendezi az adatbázist, majd a rendezés után megjelenő három ikonnal megnézhetjük az előző, a következő és az aktuális képet (a képeknél ugyanez a jobb és a bal click). Az Options-menüpontban egyébként átállíthatjuk, hogy megadott szempontok alapján kiválasztott képeket (Search Using Criteria), a szerzők által legjobbnak minősített képeket (The TOP 10), vagy a teljes listát (Complete List) akarjuk-e megnézni. Utóbbi esetben az összes fotó nevét és a jelenleg hozzárendelt szempontok listájából válogatunk.

Ha a CREATE-A-BASE ikonnal a rendezőt indítottuk, akkor először ki kell választanunk, hogy új adatbázisba akarjuk-e rendezni a képeket vagy a jelenlegi adatbázis képeinél írjuk át a kommenteket (na, mondjuk az ráfér: az utolsó kommentek szerzőjének igen érdekes elképzelései voltak a szőke hajszínről, hogy egyéb szempontokat már ne is említsek). Az előbbi esetben először nevet kell adni az adatbázisnak, majd maximum tíz visszakeresési szempontot adhatunk meg, amit a Create Database menüpont választása után újra végigkérdez. A következő lépés őt, a szempontokon belüli mérlegelés megadása. Ezután a View Pictures ikonnal név szerint betöltögethetjük a képeket, és az új szempontok alapján kommentezhetjük.

Mindez a marhaság idáig nagyon szép, és kellemes perceket szerez az üres perceit adatbázisok rendezgetésével töltő felhasználónak — a gond az adatbázissal, vagyis a fotókkal kezdődik. Jó, van belőlük több mint ötszáz — de ezek lennének Európa legszexisebb női?! Hát yikes! Én innen Európa közepéből azért szeretnék tiltakozni. A fotók minősége negyedosztályú szexmagazinokat idéz, a színvonal pedig olyan, mintha ruha nélkül kikergetnéd a nővéredet vagy a húgodat a szabadba, aztán elkattintanál róluk pár felvételt. Ha kimennék ide a Körtérre, egy negyed óra alatt összefogdoshatnék vagy ötven lányt, aki — ruhában is — szexisebb ezeknél. Bár lehet, hogy a szerzőknek a meztelenség a szexis: ez esetben javaslom a továbbiakban teljesen meztelen csigák fotózását... Reszkessetek, ti szegény csigák!



Dream Girls

Sokat ígérő cím — kellemes kis interaktív CD. Az alaptörténet (már amennyiben ezt annak lehet nevezni) az, hogy csodálatos modellekkel kerülünk egy asztalhoz, és egy hosszabb beszélgetés során be kell lopni magunkat a szívükbe. Már hogy egyéb tájékaikra is belophassuk magunkat... Ez az egésznek egyrészt stratégiai (a lány ugyan tudja, hogy egyáltalán mi a beszélgetés alapvető célja, de igyekszik göröngyössé tenni az oda vezető utat), másrészt szerepjáték ízt kölcsönöz (nem biztos, hogy igazán a valóságot fedő választ adunk majd az olyan kérdésekre, mint '*Iszol?*'). Persze oktatóprogramnak is felfogható a dolog: az angolul valamelyest értő játékos nagyszerűen betanulhatja azt, amit a köznyelv 'befűzés' néven emleget.

A játék Windows 3.1 alatt fut, és szükséges hozzá egy Video for Win is, amit a setupja feltesz. Mindenekelőtt kiválaszthatjuk, hogy a hímek osztályából melyik karaktert akarjuk megszemélyesíteni: Joe Schmoe a klasszikus beachboy, aki jópofaságának — téves — tudatában teli szájjal vigyorog minden lányra; Mental Mikey ugyan fiatal, de némi problémával bír megjelenését illetően, lévén félszemű; Dr. Albert Neinstein a középkorú, kopaszodó és zsíros típust képviseli; az ugyancsak középkorú Dick Buckteeth jelentős negatívumokat mutat fel fogsorát illetően; James the III pedig a végképp bukás, korán kopaszodó mamlaszt személyesíti meg. Egyébként tök mindegy, hogy melyiket választjuk, mert úgyis az adott lány által megszemélyesített karakter kérdéseire adott válasz dönti el, hogy sikeresek voltunk-e vagy sem.

Ezután borzasztó diszkózene kíséretében (ami mindamellett illik a játékhoz) bejelentkezik a három álomlány, akiket be kell fűzni. Az első Tasha, a 23 éves modell, aki szeret hosszú sétákat tenni, és olasz kajákat enni — az ő eszményi típusa egy humoros gentleman; a második 'ellenfél' Tyler, a 24 éves modell, aki a vad partikat és a gyors autókat szereti — az ő ideálja egy olyan férfi, aki a gyertyát mindkét végén égeti; a harmadik lány pedig Donna, a 26 éves stripper, akinek a hobbyja a sex, a bulik és a tánc, a férfiideálja pedig az, aki igazi kihívást jelent számára. A lányokkal ebben a sorrendben kerülünk szembe, a következő mindig csak akkor jön, ha az előbbit már 'legyőztük'.

Szóval először Tasha köszönt bennünket egy kérdéssel. A bal felső sarokban az arcát látjuk, a jobb felsőben az utolsó kérdését illetve válaszát, alatta a lehetséges válaszainkat, a bal alsó sarokban pedig az elért eredményt találjuk meg. Legalul pár rendszerfunkció kapott helyet: a HELP-pel használati útmutatót kérhetünk, a kottával a hangkártya paramétereit állíthatjuk, a QUIT-tel pedig leállíthatjuk az alkalmazást (Minimize) vagy kiléphetünk (Quit).

A lányok körülbelül harminc-harmincöt tetszőleges sorrendű kérdést tesznek fel, amelyekre egyenként nyolc válasz lehetséges. A válaszok közül ötöt kapunk meg egyszerre, és a karakterünk fejére clickelve ezekből választhatjuk ki a kívántat. A helyes válaszok 20/40/60 ponttal növelik az eredményünket — a rossz válaszok pedig az esetek kisebb részében 0-60, jelentős részében pedig 2000 pont levonást eredményeznek. Utóbbi esetben 'meghaltunk': a lány közli, hogy egy ilyen tuskóval nem óhajt tovább csevegni, a képernyőn pedig nagy bazi betűkkel megjelenik a 'YOU BLEW IT!' ('*Eltoltad*!') felirat. Kezdhetjük az egészet újból.

Mint a játékból kiderült, Tashának a legjobb romantikus, humoros, illetve bókoló válaszokat adni (a legszexisebb hely az óceán éjszaka, a legizgatóbb dolog életünkben az volt, amikor vele találkoztunk vagy meztelenül zuhanyoztunk, stb.), viszont nem szereti a kérdésre kérdéssel történő feleletet, a direkt szexista utalásokat (azt majd megteszi ő), vagy az — úgymond — káros szenvedélyek dicsőítését. Ez alól kivétel a *What's your favourite holiday?* kérdése, amire a legtöbb pontot azt hozza, ha visszakérdezzük ugyanazt.

Ha jól válaszolunk, akkor 100 pontnál először egy fotót látunk róla ('*This is how I look*'), 200-nál pedig egy közeli képet ('*Look at my figure*'), ruhában természetesen. 300-nál egy videoklipben mászkál ide-oda, mintha egy ruhabemutatón volna, 400-nál pedig ugyanabban a ruhában már táncol is nekünk a zenére. 500-nál egy fotót ad magáról, saját állítása szerint 'fürdőruhában' — szerintem ez a szerelés mondjuk megfelelő kétrészes egy bizalmasan töltött éjszaka záró- vagy inkább nyitóakkordjának, de nem biztos, hogy egy strandon csipkében kellene megjelenni... A 600-nál érkező kliphez már átöltözik: egy bőrdzsekit, és egy bőr (forró)nadrágot kanyarít magára, amiből először a dzsekit veti le magáról, de 700-nál a gatyó is lekerül róla (huh! ahogy leveti, azt tanítani lehetne!). 800-nál ismét a 'fürdőruhában' táncol egy kicsit, majd 900 után egy hosszú klip következik, amit akár már 'csábtáncnak' is nevezhetnénk. 900 ponton túlhaladva Tasha a miénk: szerinte mi vagyunk az ő álomfiúja, amit azzal is kifejezésre juttat, hogy ha a mellékelt kártyát kitöltve visszaküldjük a Microforum címére, ingyen CD-ket kaphatunk. FILL CARD-dal kitölthetünk és WINDOWS alatt kinyomtathatunk egy order cardot (egyet visszaküldtem, nemsokára mindenkit értesítek, hogy megkaptam-e az ingyen CD-ket), majd ugyanide visszatérve válasszuk a MEET FRIEND-opciót a továbblépéshez. Tasha ugyan teljesen el lesz keseredve, hogy új bébihez pártoltunk (megkapjuk a 'Szívrabló' minősítést), viszont jön a következő lány, Tyler.

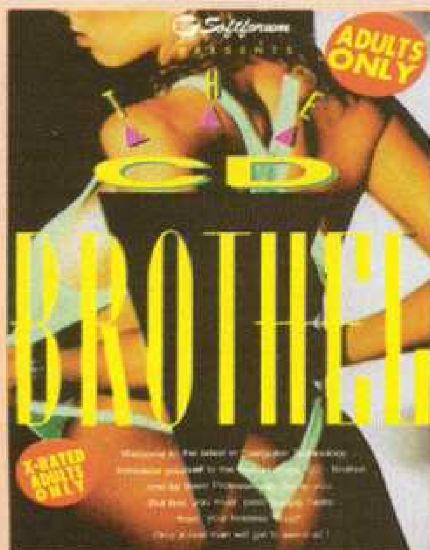


Jó kérdései vannak a lánynak..

Tyler egy teljesen más karakter, mint Tasha. Nyilván ő is elvárja az egyenes válaszokat (ő sem díjazza a kérdő mondatokat és a depend igét tartalmazó válaszokat), de vele felszabadultabban lehet beszélgetni (nyugodtan meg lehet neki mondani, hogy titkos vágyaink közé tartozik, hogy megcsókoljuk őt, illetve — egy másik kérdésben — a fülét), azonkívül ő is bírja a poénos válaszokat. A pontok díjazása egyébként ugyanaz, mint Tashánál: az első 200 pontnál távoli és közeli kép, a következő kétszáznál sima és táncos video, 500-nál pedig fürdőruhás fotó. A következő négy kliptől rendszerint a víz kivert: Tyler elhullatott néhány ruhadarabot (a bikiniig), és táncolt is hozzá rendesen. Huhh! Ebből az derült ki, hogy a fotósok nem igazán álltak a helyzet magaslatán: gyönyörű és vonzó nőkről átlagos fotókat bírtak készíteni. Tyler utolsó három klipje ugyanis nagyon súlyos: akinek ettől a produkciótól nem forr fel a vér az ereiben, az jobban teszi, ha a 'Srácok, New Yorkba!' c. videoalkotást szemléli. Különösen az utolsó kettő, amelyikben kölcsönvette Tasha bikinijét — na, ez tényleg nagyon húzós! Elég legyen annyit mondani róla, hogy Pörkölt Desiato néven ismert kollégánk egész egyszerűen nem talált bele a három és feles drive-ba, mert a képernyőt nézte, és 'Huh...' kezdetű mondatokkal méltatta a produkciót.

A harmadik lányig nem jutottam el, mert mihelyt Tyler utolsó klipjére került sor, a program rendszerint leállt, nem töltötte be az utolsó klipet. Pontosabban volt olyan, amikor betöltötte, de akkor viszont megjelent egy opció, hogy mennyire voltam elégedett a modellel, és bármit válaszoltam, kilépett. Szóval az utolsó lánynál felmerülő kérdésekről nem tudok nyilatkozni.

Mindegy. Azt ugyan nem nagyon értem, hogy ezt a játékot miért sorolták az adult-kategóriába, hiszen mindössze a Larry-sorozatok intim báját hozza magával. Az egész megvalósítás nagyon ízléses: a lányok videoklipjei már magukban is coolak, abszolút nincs szükségük a genitáliáik mutogatására. A videoklipekhez szolgáló zene ugyan nem tartozik a kedvenceim közé, de ez esetben el lett találva. A grafikai megvalósítás ugyan nincs agyondesignolva, de így is pont megfelel a kultúráltabb igényeknek. Az egyetlen hiányosság az, hogy gyönyörű nőkről egészen silány fotókat csináltak, amit csak a videók korrekt megvalósítása palástol. Ebben a kategóriában a program kiváló, amennyiben a közönség normális érdeklődésű köreit célozta meg. Nyugodt szívvel ajánlható még az ún. 'kiskorúaknak' is.



CD Brothel

Ugyancsak a Microforum részeként működő Softforum programja — ugyanannak a koncepciónak az alapján, mint A DREAM GIRLS. A probléma csak az, hogy a koncepciót 'továbbfejlesztették', úgymond a közönség igényeinek irányában. Lehet, hogy ezek az igények ebben az irányban tendálnak, de akkor én valószínűleg nem leszek hálás közönség a cégnek.

A koncepció ugyanaz: elméletileg egy (?) lányt kéne némi társalgással befűzni ugyanazokkal a lehetséges karakterekkel, mint az előbb. A probléma már a lánnyal kezdődik: egy igazán sajátos tehenet választottak beszélgetőpartnernek, ami ugyan jelen újságunk kereteibe paszent, de nem biztos, hogy mindenki ízlésének megfelel. Már csak azért sem, mert az egész dolog életszerűségét elveszik a lány témái: az első kérdése például az volt, hogy mi a kedvenc pozitúrám? Amikor meg megmondtam az igazat, akkor kirúgott, szóval kénytelen voltam a 69-et választani, mert az a szerencseszáma — az ötlet mondjuk nem rossz (én nem vagyok semmi jónak az elrontója), de azt hiszem, nem feltétlenül ez egy nő első kérdése ismerkedéskor...) Itt csak egyetlen lánnyal fogunk csevegni, akinek a mondanivalóját hozzáigazították a nagyközönség igényeihez: az előbbi megjegyzésből már kiderülhetett, hogy pont úgy kommunikál, ahogy azt mondjuk egy átlagos hím saját reményei szerint elvárná (mindenki szereti a gyors és kényelmes megoldásokat), de ahogy egy igazi nő erről a témáról sohasem beszélne. Így az egész elveszti az életszerűségét, következésképpen egy fabatkát sem ér.

Száz pontonként itt is kapunk valamilyen bonust: egytől-egyig egy erotikus videoklipet. A CD feliratai ugyan a sajátjuknak tulajdonítják ezeket, de ez a költői túlzások kategóriájába sorolandó. A klipeket ugyanis a Playboytól vásárolták — aki néz műholdas adásokat, az az RTL vasárnap éjszakai Playboy Late Night műsoraiban egy párral már találkozhatott is —, bár valószínűleg az eladó nem nézte meg a környezetet, ahová a klipjeit beillesztették. Gondolom, az erotikus klip fogalma nyilvánvaló mindenkinek: van egy hiányos öltözetű lány, aki ruházata további fogyasztása mellett álmodozva bámul a kamerába. Ez jópofa (van néhány igen színvonalas alkotás is), csak az egész elveszti azt a személyes jelleget, amit az előző CD-n a magunkénak tudhattunk.

A lánnyal 1600 pontig megy a beszélgetés, minden 100 pontnál egy klippel. További bonus, hogy Nicky (vagyis a narrátor lány) az idegesítő kérdésekre adott helyes válaszok után 1000 pontnál feltárja melleit, majd 1300-nál teljesen levetkőzik. (Ezt az élményt azért megtakaríthattuk volna...) Összegezve: a CD a DREAM GIRLS folytatása, teljesen rossz irányba folytatva annak hagyományait. A CD BROTHEL teljesen elment a primitív irányba, és ezt a hangulatot alig csökkenti a Playboytól megvásárolt néhány klip magas színvonala.



Peepshow

Keményedik az ügy. Egy másik Windows alatt futó kanadai CD jön, amelyen már nem igazán meztelen lányok fotóit szemléljük, hanem — a gyerekek most már tényleg menjenek aludni! — néhány olyan műsorszámot, amit általában az ember nem szívesen néz (lévén a részvétel lényegesen izgalmasabb), de ha már muszáj megnéznie, akkor azt rendkívül ideges fészkelődések közepette teszi.

Installáláskor először a Setup-könyvtárból fel kell pakolni egy Quick time for Windowst (ami egyébként a későbbiekben is jól jöhet, mert kombinált médialejátszó/képnéző), meg kell nyitni, majd a CD Movies-könyvtárából indítani a Peepshowt. Előtte nem árt a virtuális memóriát felnyomni vagy 5 Megára, különben indításkor egy negyedórát fog bogarászni nekünk.

A CD felirata szerint a szerzők szándéka az volt, hogy egy 'virtuálisan reális' (naháti!), Times Square-en fekvő szexshop mélyére kalauzolnak el bennünket. (Ez a címképen levő bébi engem bárhova elkalauzolhat, csak a bérletemet ne kérje...) Először a boltot látjuk távolról, majd egy click és némi töltögetés után bevergődünk a boltba. Itt számos marhaság tárul a szemünk elé, ami ilyen helyeken szokásos. Az első természetesen egy méretes dildo. (Aki nem tudná, hogy mi az a dildo, annak most kifejtem: Dildo Daggins az egyik főhőse annak a fantasy-világnak, amit egy Coolkien nevű író teremtett meg. Sokat szerepel idült adult-programokban...) Erre clickelve bejelentkezik egy szép hosszú mozi, ahol ugyan dildo bácsi nem szerepel, két másik főhős viszont mindent megtesz, ami fizikailag csak lehetséges... Ebből a moziból már mindenki sejtheti, hogy mire számíthat. A pointert körbemozgatva pár berendezési tárgy kivilágosodik: ezeknél vagy egy másik mozi a zsákmány, vagy valami egyéb vizsgálnivaló akad (magazinok, plakát, stb.).

Ha az érdeklődő látogató kellően kinézelődte magát, bevonulhat a Peep Booth feliratú helyiségbe, ahol egy negyeddolláros behajintására megtekintheti meghívott művésznőnk keleties szerelésben — majd anélkül — végrehajtott táncbemutatóját (elég jó...), újabb negyeddollárosokért pedig ismétlést kérhet. Amíg a táncóra tart, addig kapunk egy kérdést némi külön borravalóra való célzással. Ha Yest választunk, akkor megjelenik a pénztárcánk, aminek elég érdekes a tartalma: a hitel- és a névjegykártya is egy rövid mozit nyomat. Érdekesebbek a bankjegyek, attól függően, hogy az 5-, 10-, 20, 50- vagy 100-fontos bankjegyet ajánljuk fel borravalónak, egy-egy moziklipet kukkolhatunk végig. (Na, ezekben már szerepel Dildo bácsi, néha egyszerre rögtön kétszer is!).

A legnagyobb poén az egészben, hogy van egy HIDE menüpont, amely funkciója szerint 'elrejti' az éppen zajló eseményeket, amennyiben hirtelen illetéktelen személyek (főnök, kiskorú gyermeked, nagymama, számítástechnikai tanár, Getto) bóklásznának be a felhasználási területre: két pislogó szem jelenik meg a képernyőn. A poén ebben az, hogy három esetből kettőben vagy fél percig tart, amíg törli a képernyőt, aztán meg egy clickre visszaad mindent — így aztán tényleg hasznos funkció...

Sok értékelést erről a CD-ről nem tudok írni, mert úgy marhaság, ahogy van. Mindenképpen a szerzők javára írandó, hogy a 'lényeget' a hasonló típusú CD-ktől eltérően beágyazták egy stílszerű környezetbe, azonkívül a mozik képminősége is fényévekkel felülmúlja a hasonló CD-ken látottakét.

Marha jó képet akartam nektek dumpolni, de sajnos bejött a Lajos...





Bare Truth

Az előbbi CD szellemiségét követő válogatás a Fat Dog nevű cégtől, ami egy shar-peit választott emblémának, bár az annyira kövér, mint inkább ráncos kutyus. Ha sikeresen megfejtettük a password rejtélyét (amit egyébként a címke belső oldalán találhatunk), megjelenik a 'főmenü', ami egyébként megegyezik a CD borítójával. (Ez a sportos lány valóban meglehetősen pozitív életérzést kölcsönöz az avatott szemlélőnek. Hamarosan itt a nyár, remélem a viselete széles körben elterjed a hasonló vonalakkal rendelkező hölgyek körében. Írtam is a Demszkynek, hogy tegyen valamit az ügy érdekében, mert ez tényleg roppantul feldobná az egész városképet...)

A 'főmenü' használata roppant egyszerű: van három fénykép, amiből az egyikkel a 36 fotót nézhetjük meg, a másik kettővel illetve a sportos lány egyes alkatrészeire clickelve videokat vizsgálhatunk, amiben ugyebár az adott tájék igen lényeges szerepet játszik. A továbbiakban az elképzelés az, hogy egy pár szigorúan 18 éven felülieknek ajánlott videoklip az adott tájékra vonatkozó részei össze lettek gyűjtve (van teljes összefoglalás is a See me Bare-menüpontban!), aztán ki-ki kedve szerint kiválaszthatja a, khm, kutatási területének megfelelőt.

Ha nem a tartalma alapján akarom minősíteni a CD-t, akkor mindenekelőtt szót érdemel, hogy a szerzők kicsit alaposabban is tanulmányozhatták volna egy olyan program user manualjét, amit beépítettek a programukba (nevezetesen a videolejátszóét): ugyanis ha megnézel egy videot, akkor azonnal újra is töltheted a programot, mivel lejátszás után elfelejti lezárni az eszközt, minekfolytán további kukkolásra derék Windows barátunkból kifolyólag nincs mód. Ez még csak hagyján, de ezenkívül még a mozik képminősége is elég silány kategória.



Ez a kép a jóval ízlésesebb SW I-ből van, de valahol csak jeleznem kell a Lajosnak, hogy teendőimhez azonnal egy ilyen titkárnőre van szükségem...

Big Town

Ez még mindig nagyon adult, nagyon — rated, nagyon blue. Egy amerikai brigád végeláthatatlan CD-sorozatának egyik darabja. Jellegzetességük, hogy DOS alól mennek, kell hozzájuk 2 Mega Expanded memória, és úgy látszik, hogy a szerzők szerint is bőven elég egy belőlük: igen önkritikusan mindegyik ugyanabba a könyvtárba installálja magát, ha pedig valamelyik testvérkéje már ott lett volna, azt szépen kirúgja onnan.

Ha sikerül életet lehelni belé, akkor bejelentkezés után mindenekelőtt az FBI figyelmeztet bennünket, hogy ha loptuk a warezt, akkor marhára üldözni fognak bennünket. Aki az ijedtségtől nem kap szívrohamot, az legalább következő éveiben tudni fogja, hogy made in USA CD-t kukkol.

Ha jól látom, a főmenüt a Larry I. sikátora ihlette. A CD-sorozat roppant bonyolult alapelven működik: a 'szerzők' bedigitalizálnak 5-6 db 15-20 perc hosszúságú hardcore-filmet, aztán 'témakörök' szerint szétbontják őket. Hogy a témakör fogalma itt mit jelent, azt mindenki tudhatja, aki már látott ilyen oktatófilmet: a dramaturgia ugye nem kínál túl széles lehetőséget, és a forgatókönyv is körülbelül hasonló keretek között mozog (a szereplők hol itt, hol ott vannak). Nincs fantáziájuk... Szóval a CD-ken a digi filmeket szétvágják az azonos perspektívák témaköreire, és így csoportosítva tárják a nagyérdemű elé.

Ha ez nem lenne világos, akkor válaszd a Let's View ikont, és rögtön megérted, hogy miről beszéltem: a 'kezelőpult' színes lámpáira clickelve váltogathatod az — itt — öt hardcore-moviet, a két oldalon levő nyolc sematikus ábra pedig egész pontosan mutatja, hogy mire gondoltam az előbb, amikor a perspektívákat említettem. Valamelyikre clickelve megnézhetjük a kiválasztott film hasonló szereposztásban zajló eseményeit (már amennyiben a Himem mellett 2 mega EMS is szalad, mert különben nem játszik le neked semmit). Aki nem akar ilyen csodás rendszert vinni az életébe, az a főmenüből a Sandstormot válassza: itt a Sandman névre hallgató árnyék kommentálja a videoklipeket, és egyszerre megnézhetjük az összes részt.

Ilyen CD-t nem nagyon tudok kommentálni, mert nincs rajta mit. Akit boldoggá tesznek a blue moviek, annak szíve-joga, bár lehet, hogy ezért a nem különösebben jó felbontásért ő sem fog rajongani.

3D Darlings

A sok csúnya pornográfia után levezetőnek egy igencsak szolid CD, ami nem igazán értem, hogy hogyan kerülhetett adult-kategóriába, hiszen még annyi erotika vagy szex sincs rajta, mint mondjuk a Dream Girls CD-n, ami pedig igazán szerény keretek között adta elő magát. A 3D Darlings már csak azért is ígéretes, mert egy darling igazából 3D-ben érdekes. A tökéletesen interaktív mondjuk az lenne, akivel nem kéne veszekedni azon, hogy péntek este a Dallast nézzük-e az egyesen, vagy a II. Világháború történetét a Duna TV-n — ilyenkor csak ráclickelnék és akkor az alkalmazása leállna addig, amíg egy újabb clickkel nem jelzem, hogy ismét szükség van rá. Istenem, ez nagyon szép lenne, de asszem ez csak XXI. század fejlesztései között fog megvalósulni...

A CD DOS alól megy, és itt tíz lányról van egyenként húsz fotó, amelyek szigorúan ruhában ábrázolják a delikvenseket (jó, néha pár dolog kilóg a ruhából, de az előbbi három CD után ez már szinte ultrakonzervatívnak hat). Csendben elásítoznánk a slideshown (mert van olyan is), ha nem lenne benne egy igazán klasszikus húzás: három dimenzióban is lehet kérni. Ez első látásra azt a gyanút ébreszti bennünk, hogy részegek vagyunk (ez mondjuk esetünkben nemcsak gyanú, hanem bizonyosság is egyben), mert a képeket igen furán, mintegy színrebontva jeleníti meg. Persze aggodalomra semmi ok: a megoldás a CD-hez mellékelt 3D szemüveg! (Tudod: a bal oldala piros, a jobb meg kék. Vagy zöld...) Épp most öltöttem magamra, és itt pompázok benne a világ meg a COM-Ware Kft. dicsőségére. Egy szót nem látok benne, de azt legalább 3D-ben! Kábé úgy nézek ki benne, mint a Toy Dolls március 22-én (szintén 3D-k voltak). Felelőtlen elemek ugyan azt állítják, hogy nyugodtan levehetem a szemüveget, mert anélkül is 3D-ben látok — nélküle viszont hétköznapi lennék, ami még rosszabb, mint a halál, nemde?! Szóval szemüveg marad, a pötyögési hibákat meg elnézitek, mert a szövegszerkesztők még nem egészen 3D-k, OK?!

A szemüveg tehát marda, ardma, tehát marad — a CD-ről meg nincs más mondanivaló, mert eddig már kifejtettem róla mindent. Mindezek után már csak egy kérdés marad: zöld-fehér szemüveggel nem látok 3D-ben?

G-Spot

Szervusztok Kedves Gyerekek! Remélem ágyban vagytok már... (vagy ez egy másik műsor?)

Legutóbb ott hagytuk félbe a játékot, hogy az Alvó Bika pincéjéből nem tudunk továbbjutni. Ilyenkor természetesen elő kell szedni az utolsó ismert megoldási módszert: tapizzuk végig a falat. Ha nem elég gondosan csináljuk, akkor egyszer el fogunk siklani a rejtekajtó mellett. Ott van a pince felső részén, a hiányzó hordó helye mögött, egy kicsit oldalt. Egy rövid folyosó végén egy kapcsoló és két ravasz láda vár. Szerencsére kicsi a szoba, így ha bent piszkáljuk a ládákat, akkor az egyik játékosunkat valószínűleg fel kell majd támasztani a robbanás után. Kísérletezzünk a kapcsolóval, majd menjünk vissza a pincébe: a bonus ajtó végre kinyílt.

A katakombákban az első élmény egy jól berendezett börtön. A halott rabnál találunk egy feljegyzést, ami segít a pincebörtön feltérképezésében. Az elágazástól menjünk balra: itt a kémközpont található. Kutassuk át a termet. Az északi részen egy rejtett láda van egy világosabb folt alatt. Ha esetleg meg akarod itatni a csapatot a kutakból, nem árt, ha előbb kimented az állást: az egyik kút mérgező. A bal oldalról nyíló dupla ajtónál az újonnan lelt különös kulcsot kell használni. Ha sikerült minden kapcsolgatás, akkor ezentúl az itteni kapcsolók és kocsmai emeleti kapcsolók teleportként fognak üzemelni.

A pincében még találhatunk egy borospincét, a rejtett alagút mögött egy Kígyókaput és egy feltűnően jó állapotú teleportot, ami visszavisz a fogadós szobájába. A pincében talált térképek és információk további izgalmas kalandokat és kincsvadászatot sejtetnek.

Menjünk vissza a kocsmába, majd ballagjunk ki a hajóhoz: jön a kapitány, valamint az összes utas. Hajókázás következik: hullámok, vihar, minden. Ha nem kaptunk tengeribetegséget, akkor épségben zátonyra futunk Moonshade szigetén. Szokás szerint derítsük fel a környéket. A térképen látható, hogy Moonshade szinte elállja az utat északkelet felé. Ha keletre indulunk, figyeljük meg a hegyoldalt. Egy helyen közvetlenül a hegyoldal mellett áll egy csinos fa. Mint feltűnő tereptárgyat, érdemes lesz gondosan megvizsgálni: hopp, egy titkos raktár. A legfontosabb tartalma a kaja, az mindig jól jön. Menjünk tovább keletre, keressük meg a mocsarat. Itt ismét csápolhatunk egy jót a Rettenetes Mocsári Csáp ellen. A mocsár közepén vérmohát találhatunk: akár vihetünk is magunkkal néhányat. Ha továbbmegyünk észak felé, elérjük Moonshade déli városfalát. Az előtte található mezőn szükség esetén feltölthetjük kaja tartalékainkat egy kis őzgerinccel.

Akár most is bemehetünk Moonshadebe, de úgyis a város másik végén érdemes behatolni, inkább forduljunk vissza, és kerüljük meg az egész hegyet. Az út elvezet Moonshade másik faláig. Innen kicsit északnyugatra egy lezárt, elhagyatott tanyát találhatunk egy karámmal. Kulcs a lábtörlő alatt! Ott van a közelben egy odvas fa, benne elrejtve a kulcs. A tanyát még nem érdemes kifosztani, de nem árt megfigyelni a második ajtó után az illetéktelen behatolót motoros kenyérszeletelő módjára felaprító jókora körfűrészt. Sétáljunk be Moonshade területére. Az erdőn átvezető úttól nem messze északra egy elhagyatott, lerobbant ház áll, tipikus budapesti slum. Elég hátborzongató hely: a feledékeny házigazda fejeket, lábakat, törzseket hagyott szerteszórva. (Csak nem kedvenc Marinkónk járt erre?) A ház pincéjében néhány dagadt patkány szórakoztat egy üres koporsót. Egy tárgy viszont fontos lehet: a rituális vércsapoló. Ha innen visszük, nem kell valamelyik mágustól ellopnunk, ami megkönnyíti a dolgunkat. No, ballagjunk be a moonshadei polgárok közé.

Az első ház a mezőőröké. Ők végzik el a helyi rendőri teendőket is: ha a kormányzó elitet alkotó mágusok elkefélnek valamit, és dühös, mutáns szörnyek lepik el az utcákat, akkor rendet csinálnak. Ha esetleg tolvajláson érnek, akkor ők csuknak le jó alaposan. Vezetőjük Julia. Ő az egyetlen nő a csapatban, szinte természetes, hogy mint majdnem egyetlen értelmes egyed, ő lett a vezér. Az alvezér fickót is könnyen megismerhetjük, ő sem köt az arca elé pestisfogó kendőt.

A rendőrök keresetének kiegészítését szolgálja az ügyes mágikus szőlőprés, ami folyamatosan termeli a finom bort. Julia szerencsére felismeri a 'jég bor'-t, mint az ő pincéjükből származó nedűt. Most még ne vacakoljunk ezzel a kérdéssel tovább, inkább ismerkedjünk a városlakókkal. A kevésbé nyakas köznéppel még boldogulunk, de a mágusok nagyon fenn hordják az orrukat. Alkalomadtán majd csavarintunk rajta egyet, mint kormány az adókon. A város déli részén, a Kígyókapu mellett találjuk meg Fedabibliot, akit már a szerzetes-szigeti feltámasztó kisiparos is figyelmünkbe ajánlott. Természetesen csak akkor, ha elegendő alkalommal sikerült már elhunynunk, és kellő érdeklődést mutattunk az öreg szerzetes mondanivalója iránt. Ha az esti órákban érkeztünk a városba,



gyorsan találkozunk Moshsal, a helyi guberálóval. Ő annyira kilóg a környezetből, hogy garantáltan foglalkoznunk kell vele. Állítólag valamikor szép fiatal hölgyemény volt, de a nyavalyás Columna csalárdsága tönkretette, a konkurrencia elrabolta tőle Trulacci szívét. Szegény most elég csúnyácska, lehet, hogy egyszerűen dilis? Folytassuk az ismerkedést a kocsmában.

A zene meglepő módon echte techno: a sarokban robotok szórakoztatják a nagyérdeműt. A pincérlány szintén techno: egy spéci, csinos fémhölgy. A leányzó tulajdonképpen selejt: Torrissio, a robotokat gyártó mágus valamit elrontott, így a vasszűznek lelke lett. A jólelkű kocsmáros kimentette a hölgyet a szőrösszívű Torrissio markából, mielőtt még az fémszilánkokra aprította volna Petrát, így most -úgymond- reklámcélokat szolgál a lányka. Kicsit olajosan főz a robothölgy... Ha a reggeli idején érkeztünk, akkor szinte mindenkit kikérdezhetünk itt helyben. Flindót most még kerüljük el, előbb nézzünk körül a városban és a város környékén. A Kék Malac kocsmától pár lépésre, a tó mellett találhatjuk Flindo szatócsboltját, ahol a kedvesen duci Bucia a boltoskislány. Készleteinket akár itt is feltölthetjük mindenfélével, elsősorban információkkal. Sajnos most még szűkkeblűen méri a hölgy az infókat. Egy célszerű tárgyat talán érdemes beszerezni: az abakuszt. Tudjátok, ez az a bizonyos orosz (vagy szovjet?) bolti számítógép, amit boszorkányos ügyességgel tologatnak a mesterek. (Anno, amikor még egészen kis gyerek voltam -bármilyen hihetetlen is ez egy ilyen konok, cinikus disznóval kapcsolatban, én is voltam gyerek!-, volt egy csodálatos, kék keretű abakuszom, gyönyörű, színes műanyag gömbökkel. Imádtam tologatni... Az oroszok egyéb ravasz szerkezeteket is nagy élvezettel gyártottak: pl. a körbepörgő logarlécet, ami nem is léc, hanem néhány ügyes tárcsa és mutató, vagy a pisztoly-szerű, dinamóval egybeépített zseblámpa, amit kemény kézmunkával meghajtva szinte örökéletű lámpást kapunk. Ugye milyen érdekes dolgok ezek?) Az abakusz segítségével könnyen áttekinthetjük anyagi helyzetün-

Egy jó kis térkép már rég nem ártott a gaméhoz



Teknőcháton repülünk a nagy szörnyű messzeségbe



The old druidic runes...

A B C D E F G H I J K L

M N O P Q R S T U V W X

Y Z TH EE NG EA ST

Némi rúna a megfejtésekhez, hogy ne kelljen lapozgatni...

ket, csak gyorsan kell csinálni, nehogy közben utolérjen az e heti pénzügyminiszter.

Menjünk tovább a tó partján. Nem messze találhatjuk a város főnökének, Filberciónak a palotáját. Most még hagyjuk, menjünk tovább. (Mást úgysem tehetünk, hiszen a kapu zárva van.) Innen délre egy kis hídon juthatunk be Pothos, a helyi gyógyszerész lakájos boltjába, ahol majd mindenféle színű löttyöket és a varázslatokhoz szükséges reagenseket vásárolhatunk. Innen délre találjuk Torrissio házát, benne egy mogorva Torrissio. Ha esetleg elkéri a hozzánk sodródott harisnyát, amely szinte még őrzi kedvesének, Columnának illatát, ne adjuk neki. Ki tudja mi mindenre lehet rábírni ezeket a fickókat egy kis zsarolással? Spóroljunk az erőforrásokkal, mint kompakt fénycső az árammal.

Az átellenes oldalon találhatjuk a helyi kisiparos, Ducio boltját. Ha esetleg pénzzavarban lennénk, akkor Ducio nagyratörő segédjének, Topónak eladhatunk ékköveket, ékszereket. Az ékkövek beszerzésének legegyszerűbb módja változatlanul néhány troll lerablógyilkolása. Ezután egy üres ház valami ravasz fürdővel, innen kicsit délre a csalárd Columna és öregecske férje, Melino kuckója, a ház körül elhanyagolt bozóttal. Mivel messziről leri rólunk, hogy nem vagyunk varázslók, nem állnak velünk szóba. Innen nincs messze az időjárás merész varázslójának, Gustaciónak háza, aki a kevésbé mogorva szellemidézővel, Mortegróval együtt a különös teleportviharok természetének kifürkészésén munkálkodik. A ház tetején csinos távcső segít a kukucskálásban. Húúúúúú........ Az egyik jelenet szerint valahol a terepen egy meztelen szőkeség napferedőzik! Őt feltétlenül keressük majd meg, hátha nemcsak fürdőzni szeret. Innen mindössze pár lépés Fedabiblio mágusképzője, mellette a szokásos kőbevésett kígyópofa.

Fedabiblio (hogy MIT evett?!?) sok hasznos információval ellát, és ígéretet tesz, hogy három friss mandragóra gyökérért cserébe új varázskönyvet kaphatunk tőle. Friss gyökeret viszont csak a szerzetesek szigetén lehet találni, ahol eddig csak a feltámasztások alkalmával jártunk. Fedabibliónak most két fiatal tanítványa van: Freli és Andrio. Freli, Freli... Hopp! Őt lopta el a Magiszter Fawnból! Tehát Fedabiblio az a bizonyos gyermekrabló. Nagy felfedezés, csak sajnos semmit sem ér. Frelivel beszélgetve fogadjuk el a kedves papának küldött levelet.

A város északi részén még nem jártunk a hűvös Frigidazzi házában, ahol egy szótlan goblinlány a szolga, valamint a vörös boszorka, Rotoluncia kéglijében. Ez most még nem is érdekes. Innen északnyugatra találhatjuk Mortegro ünnepélyesen setét, lakással kombinált mumifikálóját és kriptáját, majd néhány kunyhót. Ezektől északra a hegyek lendületes ívben fognak körül egy nagy völgyet. Ebben a völgyben néhány pókot, egy különös valamit, és egy újabb távcsövet találhatunk, valamint egy jópofa repedést, ahova akár le is eshetünk. A biztonság kedvéért készüljünk fel arra, hogy esetleg az orcánkon landolunk: lent egy szép, hatalmas zöld pók köpköd ránk egy kis plazmát, vagy valami hasonlót. A keskeny folyosón keresztül visszajuthatunk a külvilágba, egy gondosan bezárt karám-szerűségbe. A kulcs ott van az egyik fa alatt, látszik belőle úgy két pixel. Az a csöppnyi lila folt, ott a sarokban. Megvan? Piszok húzás, ugye?

Keressük meg Flindót, és pletykázzunk egy jót. Természetesen érdeklődjünk a hölgyekről, és kérjük meg összeköttetései aktivizálására. A minden hájjal megkent kereskedőnek köszönhetően előbb-utóbb egy robot levelet hoz a vörös boszorkától. Nem akármilyen levél, jófajta interaktív ISDN mágia: oda vissza kép & hang. A boszorkától békében is elválhatunk, ha a démonokkal kapcsolatos érdeklődését elhárítjuk, egyébként megtapasztaljuk bőrünkön a hatalmát egy jókora távirányított robbanás után.

Ezután ismét telik az idő, és nem történik semmi. Ha már nagyon eluntuk a várakozást, emlékeztessük Flindót az ígéreteire. Ekkor végre megmozdulnak az események: vacsira vagyunk hivatalosak Moonshade nagyhatalmú főmágusához, Lord Filbercióhoz. Bóklásszunk a terepen: rövidesen hipp-hopp berángatnak a vacsira. Roppant eredeti stílusú vendéglátás. A vacsi lefolyása is rendhagyó. A ronda Rotoluncia szinte azonnal letámad, miután megismerkedtünk a többiekkel. (Frigidazzi csinos darab...) Szerencsére a többiek gyorsan leállítják az agresszív kérdezősködést. A további társalgást sajnos megszakítja egy újabb jövevény, Pothos, aki Filberciónak hozza a szokásos rossz híreket: ezúttal azt, hogy nem talált vérmohát. A társaság erre gyorsan feloszlik, mint teherautó által laposra taposott szerencsétlen cicából a kilenc élet. Mivel a vacsorát félig-meddig nekünk rendezték, nyugodtan táplálkozhatunk. Érdemes kipróbálni a sült démonfejet, hiszen ilyet nem lehet minden sarki kocsmában kapni, hacsak nem akarják lecserélni a szakácsnőt egy fiatalabb kiadásra.

Ne feledjük a küldetésünket! A következő biztos pont a szerzetesek szigete. De vajon hogy a bánatba fogunk odajutni, ha egyszer Hawk kapitány belevetette magát a kocsmai gyönyörökbe, és nem hajlandó onnan kimozdulni? Keressük fel Pothost, vele még nem beszélhettünk. Ő ismét felhívja a figyelmünket a vérmohára. Ha még nem jártunk a déli mocsárban, akkor itt az ideje kalandozni egy jót. A vérmoha az a vörös kalapszerű dolog ott a mocsár közepén. Megvan? Szuper. Pakoljunk fel, és loholjunk vissza Pothoshoz. Hmmm. Miért nem túl lelkes?

Ismét vonuljunk körbe a városon. Buciával érdemes újra diskurálni: a kedves kis pletykafészek Pothosról is ismer egy jó pletykát, amely szerint a löttyös nem más, mint Erstam fia. Ó, az édes női nyelv szapora csattogása! Izé, akarom mondani csacsogása. Áldott légy Bucia, itt sajnos egyszer újrakezdhettem az egész játékot...

No, fölényünk tudatában vonuljunk be Pothoshoz. Ha a vérmohát keresi, köszönjünk el, és azonnal kezdjük újra a beszélgetést. Ezután megtudhatjuk tőle, hogy milyen ravasz procedúrával juthatunk el Erstam, az Őrült Mágus gondosan elszeparált szigetére.

Ezzel az értékes információval már érdemes csinálni valamit. Induljunk el a sziget keleti partjai felé, azon az útvonalon juthatunk el az északi részre. Pár lépés után egy pillanat alatt felszívódik az egyik játékosunk. Emberrablás?!? Ó, a francba!

Ismét végigjárhatjuk az egész várost. Filberciónál érdemes többször is megfordulni, hiszen ő a város főfő főnöke. Gyanúsíthatunk szinte mindenkit, de csak Rotolunciát érdemes. Filbercio roppant engedékeny: azonnal hozzájárul Rotoluncia kastélyának átkutatásához. A házban az egyik robot roppant ügyetlenül akadékoskodik, gyakorlatilag elárulja a gazdáját, majd megpróbál megölni. Ez persze nem jön össze, hiszen még mindig jelentős túlerőt képezünk. Az asztalon a szatyiban egy fogat találunk. Ez biztosan egy olyan fog, amiről már Pothos is beszélt. Ez az, amit a helyiek sportból lopnak Erstamtól. Durchmarsch! Vigyük. Rotoluncia ládája többek között két Filbercio-féle levelet is rejteget. Ezek szerint Filbercio éppen féltékeny stádiumban van. Lehet, hogy ezért volt ilyen engedékeny? Mindegy, tulajdonképpen nem számít. Menjünk vissza hozzá a kastélyba.

A keresésről szóló híreink hatására Filbercio kénytelen beavatni egy apró személyes titkába: a tó közepén rejtett szerelmi fészket tart fenn, ahova egy időben gyakran visszavonultak Rotolunciával egy kis etyepetyére. Engedélyt ad apró hajójának használatára. Menjünk fel a lépcsőn, át a hídon, és szálljunk be. Némi egérnyomkodással mozgásra bírhatjuk a hajót. A tó közepe táján gyorsan megtalálhatjuk az apró szigetet, ami szinte teljesen elfoglal a bungaló. Az emeleten találjuk az egyik fontos kellőket, az ágyat. A fiókban egy kulcs, ez nyitja a pince ajtaját. Odabent a vörös boszorkány éppen egy kis kínzásra készül. Szerencsére nem nagy munka elnyiszálni a gonosz torkát. A Rotoluncianál talált kulcsok egyikével kiszabadíthatjuk elrabolt barátunkat, és kinyithatjuk a teleporthoz vezető rácsos ajtót is. Rendszerető módon hajóval menjünk vissza Filbercio magánkikötőjébe.

Térjünk vissza a cselekmény utoljára ismert fő vonulatához, éppen Erstamhoz igyekszünk. Szépen kerüljük meg az egész szigetet. Mielőtt kimennénk a mólóra, látogassunk el a sziget végére, és gyönyörködjünk egy kicsit a napozó hölgyben. Ha már unjuk, kövessük Pothos tanácsait. Kongassunk, azonnal jön a busz. Wow! Egy környezetbarát zöld szállítóeszköz. Aranyos. Szálljunk fel a teknőcre. Ha esetleg látunk a közelben egy kekeckedő ellenőrt, egyszerűen belökhetjük a tengerbe a domború teknőcpáncéiról. De nem fogunk látni, sajnos. Rövidesen kikötünk Erstam apró szigeténél. A ház környékén szokott kóborolni a hátborzongató Vasel, Erstam féleszű, vagy inkább negyedeszű szolgája. Tőle érdekes információkat szerezhetünk Erstam rettenetes kísérleteiről. A zombigyártó gép mellett piheg Boydon letépett, de azért tökéletes biztonsággal kommunikáló feje. Erstamot szerencsére nem nehéz rávenni, hogy bevonjon a kísérleteibe, hiszen a 'halott' Boydon feltámasztásához szüksége lenne egy főnixtojásra. Ha segítséget ígérünk neki, azonnal teleportál a főnix szigetére, egy barlangba. Egy kis harc árán gyorsan eljutunk a főnix maradványaihoz.

A madár csendesen izzó láva közepén heverészik, türelmesen várva a feltámadásra. Egy gondosan lezárt kapu zárja el tőle a lávát. Nyissuk ki a kaput. Szép lassan befolyik a lángoló láva, és körbefogja a madár maradékait, mint állampolgár nyakát az adóprés. Ennek örömére feltámad a főnix. (Mármint a lávának köszönhetően...) Szép darab, és jól beszél angolul. Feltámasztásáért cserébe megajándékoz a keresett tüzes főnixtojással. Innen pillanatok alatt visszajuthatunk Erstamhoz. Nem is értem, hogy ezt az egyszerű feladatot miért nem oldotta meg maga Erstam?

Jelentsük az öregnek, hogy készen állunk a nagy kísérletre. Erstam gondosan eligazít: szórjuk be az antidarálóba a szükséges alkatrészeket: két kart, két lábat, egy törzset, egy fejet. Kevesebbel nem érdemes kísérletezni, kéz nem kell. A felesleges darabokat a daráló azonnal kiköpi. Végül adjuk ehhez a gyanús küllemű kulimászhoz a főnixtojást. Oopsz, kipottyant egy vadi új figura. Boydon fejének lába kelt, szó szerint. Elég ronda, de működik, izé, szóval él. Akár hozzá is

Na kérem, itt aztán kikötöttünk rendesen!

Egy kis adult-mozi csak fellendítheti a küldetés ügyét

Olé! Senki ne mozduljon!! Ott szalad a vízbe befelé a nagyon meztelen leányzó - utána!

csaphatjuk a csapatunkhoz. Egy nagy előnye van: erős. Azt a rengeteg összeharácsolt tárgyat, amit nem tudunk hova tenni, könnyedén elviszi.

A sikeres kísérlet örömére egyéb értékes ajándékokat is kapunk fehérszakállú Erstamtól. Elsősorban egy hatalmas kígyó állkapcsot, valamint néhány fogat. Tegyük be a hátizsákba ezeket, majd végre-valahára nyomjuk meg a 'J' billentyűt. Vajon mire lehet használni egy állkapcsot és néhány bonus fogat? Természetesen a fogak beillesztésére. Kérjük el Boydont Erstamtól és sétáljunk el a közeli kígyópofához, és végre használatba vesszük a teleportokat.

Huh. Ez itt a központi pályaudvar. A kapuk közül csak az nyílik, amelyiket a jelenlegi fogkészletünk megenged. Próbáljuk ki, hogy a meglévő fogak hova visznek. Az egyik egy sejtelmes tárnába vezet. Északra egy zárt ajtó, délre egy lépcső. Ez a Szerzetesek Szigete.

A sziget eléggé északon van ahhoz, hogy szép új növényzetet, örökzöldet találjunk rajta. Nekem sokkal jobban tetszik, mint a fő kontinens egy kicsit unalmas növényei. Imádom a fenyőt. Szigorúan kisbetűvel.

A csuhások szorgosan várnak Xenkára. Többekkel találkoztunk már: Karnax szokott feltámasztani, Miggim lebzselt az Alvó Bikában, Thoxa segít a terepen elhunyt társainkon. Eddig nem ismertük meg Draxtát, ő mutatja be az északnyugati mezőtől nem messze Xenka látomását. Egyszerűbben szólva, ő a mozigépész. A másik fontos figura segít majd a friss mandragóra gyökér beszerzésében. Szárított gyökeret azonnal felajánl, de az nem lesz jó Fedabibliónak. Friss gyökeret a sziget északi részén, a mocsár körül találhatunk, de csak megfelelő időben. A haver megígéri, hogy majd szól, ha jó az idő. Addig is ne lustálkodjunk, nézzünk körül a szigeten.

A kolostor körül a mezők dominálnak: a szerzetesek önellátóak. Reggelente a kapu előtt szoktak tornázni, roppant tanulságos látvány. Lehet, hogy nem voltak katonák? (Azok kedvéért, akik szerencsés módon eddig elkerülték a hadsereget, elárulom, hogy ott egy életre meg lehet gyűlölni a reggeli 'testedzést'. Nekünk egy szadista kéjenc minden reggel a 'Kacsatánc' című végtelenített diszkórettenetet nyomta 'zene'-ként. Azóta is lila, vörös, zöld és hupikék kiütések képződnek a fejemen, ha meghallom azt az izét.) A kolostortól nem messze van a harangtorony. Ballagjunk el északra, a mocsárhoz. A keskeny csapáson bemehetünk a mocsarat elfoglaló romokhoz, csak a rengeteg veszedelmes mocsári fenevadat kell elkergetnünk. Oopsz! Egy odvas fa, benne egy kulcs. Jó jel! Menjünk le a lépcsőn, hátha találunk még ezt-azt.

Elsősorban egy zárt rácsos kaput találunk. Elvinni vagy megenni nem lehet, hát nyissuk ki az előbb talált kulcs segítségével. Egy szép nagy barlangba jutunk, benne egy kis erőd. A kis erődben egy kis lépcső. A kis lépcső végén néhány kicsi hulla. Kutassuk át őket, a talált felszerelések egy része jó lesz Boydonnak. Az egyik hullánál egy újabb kulcsot találunk, ez a barlang keleti kapuját nyitja. Itt újra harcolhatunk, ha éppen olyan kedvünk van. A fal külső részén, a fa alatt lapul egy megfeketedett hulla, nála egy újabb kulcsot találunk. Ez nyitja a barlang déli kapuját. Sétáljunk vissza a kolostorba, és tanulmányozzuk át a könyvtár iratait, sok érdekes dolgot megtudhatunk belőlük. A középen álló spéci lencse segít az idegen írásjelekkel írt szövegek olvasásában. Ha végeztünk, keressük ismét meg a szerzetest, és érdeklődjünk, hogy alkalmas-e végre az idő egy kis gyökérszedésre. Ha esetleg még nem, akkor üssük agyon az időt valamivel. Például ellenőrizhetjük, hogy melyik kígyó-teleport hova vezet. Az egyik a sütödébe visz, de az utunkat nemsokára egy lezárt ajtó állja el. A kígyópofa mellett található csontváznál érdekes, és esetleg fontos tárgyakat találunk: például egy "Columna's intuiton" varázscetlit.

Előbb-utóbb alkalmas lesz az idő a friss mandragóra gyökerek begyűjtésére. Szedjünk össze néhányat, gyűjtsük be a régebben már felajánlott gyökereket is az egyik kunyhóból, és teleportáljunk vissza Moonshadebe, Fedabibliohoz. Ő némi kérdezősködés után ellát egy új varázskönyvvel. A varázsláshoz több dolog kell.

Az egyik lehetőség szerint felolvassuk a varázslatot egy cetliről. Nem igazán üdvözítő gyakorlat, mert a scroll azonnal eltűnik. A másik módszer szerint a könyvből idézünk. Ekkor még manára van szüksége a varázsló Avatarnak, valamint "reagensekre", amelyeket a varázslás elhasznál. Ebben az esetben tehát a reagensek korlátozhatnak, ha elfogynak. (A mana egy kis pihenéssel visszanő.) A könyvben a varázslatok sarkában láthatjuk, hogy hány alkalomhoz elegendő reagens van a pakkunkban.

A varázslatokat 27 szótőből lehet összerakni, ezek az "Erő szavak". A varázslatok kilenc körre vannak osztva, mint az a könyvben is látható. A szükséges reagenseket elég nehézkes a könyv alapján követni, így talán könnyebb:

Külön figyelmet érdemel a Transcribe varázslat. Ehhez elérhetővé kell tenni egy scrollt, rávarázsolni a Transcribe-t, így az új varázslat bekerül a könyvbe, és a továbbiakban már sokszor fel tudjuk olvasni. A könyv bővítésének másik módja a varázslatok bevásárlása a mágusoktól. Szerencsére most már nem vagyunk közönséges halandó páriák: szóba állnak velünk.

Mára ennyit, remélem ágyban vagytok már, álmodjatok szépeket, jó éjszakát gyerekek! Ha ma jók voltatok, és még lesz hely, elalvás előtt elmondom nektek a varázslatok alapelemeiről szóló mesét.

Pörkölt Desiato

Az a bizonyos Transscribe varázslat, még fellövés előtt

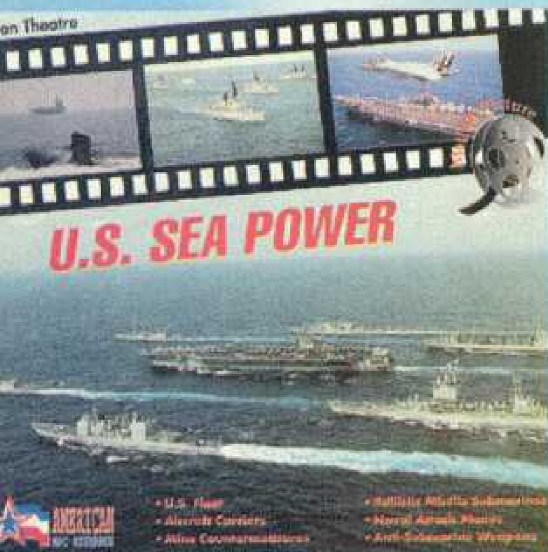
Rendkívül korrekt berendezés: borcsináló készülék

	Black Pearl	Blood Moss	Blood Spawn	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Nightshade	Serpent Scales	Spider's Silk	Sulfurous Ash	Worm's Heart
Create food				o	o	o					
Cure				o	o						
Detect Trap							o		o		
Great Douse				o					o		
Great Ignite									o	o	
Light											
Locate										o	
Telekinesis	o	o				o					
Awaken				o	o						
Destroy Trap		o								o	
False Coin							o			o	
Cold Blast	o									o	o
Great Light						o				o	
Heal				o	o				o		
Mass Cure				o	o	o					
Protection				o	o					o	
Curse				o			o			o	
Enchant Missile	o					o					
Columna's Intui	o			o							
Protect All				o	o	o					
Paralyze							o		o		
Sleep	o						o		o		
Translation	o					o			o	o	
Blink		o				o					
Deter				o					o		
Flash						o				o	
Mass Curse				o		o	o			o	
Reveal		o								o	
Transcribe	o								o		
Unlock Magic		o								o	
Conjure						o			o		
Explosion	o	o				o				o	
Great Heal				o	o	o			o		
Invisibility		o					o				
Mass Sleep					o		o		o		
Surprise	o			o	o					o	
Betray	o						o		o		
Dispel Illusion				o		o	o				
Cause Fear				o		o	o				
Fire Field	o								o	o	o
Fire Ring	o					o			o	o	o
Cold Strike	o	o								o	o
Create Missile		o			o					o	
Create Automata						o		o	o	o	
Energy Field	o					o			o	o	
Energy Mist		o				o	o			o	
Mass Awaken				o	o						
Mass Might	o				o	o					
Poison Mist		o					o			o	
Restoration				o	o	o			o		
Vibrate	o	o				o			o		
Lightning	o					o				o	
Create Ice									o		o
Mind Blast	o		o				o			o	
Delayed Blast	o	o				o			o	o	
Fetch	o	o				o					
Invoke SnowSerp		o		o				o	o		o
Serpent Bond	o	o		o				o	o		o
Swordstrike	o		o			o	o			o	
Death Vortex		o				o	o			o	
Mass Death		o	o	o	o	o	o				
Invisib. All	o	o				o	o				
Spiral Missile	o	o	o				o			o	
Stop Storm	o			o		o			o	o	
Summon		o		o		o					
Time Stop		o		o		o					
Imbalance							o	o		o	o

ACTION THEATRE

Holahola mindenkinek, akit illet, és azoknak is akit nem. Most folytatjuk az előző számban megkezdett CD-tesztünket, ami alapvetően ugyan a haditechnika rajongóinak szól, de reményeim szerint azért mond valamit a laikusoknak is. Igaz ugyan, hogy az előző részben azt írtam, hogy folytatás csak akkor lesz, ha van rá igény, de sajnos a határidőim annyira szorosak, hogy nem tudtam megvárni, amíg valami visszajelzés érkezik — így tehát ha érdekel, ha nem érdekel, most akkor is folytatom az Action Theatre-sorozatomat. A haditechnika rajongói élesíthetik szemeiket, pacifisták pedig fújjanak elrontott Mercedes-emblémákat a panelházak oldalára...

Szóval a múltkori számban végigveséztük az American MPC Research Action Theatre-sorozatának repülőgépekkel foglalkozó részeit — most akkor a levegőből lejjebb jövünk egy másik elemre, nevezetesen a vízre. Gluglugiu... Akinek esetleg ötletei támadnának a nagy locsogástól, az jobb ha maga köré teker néhány határozottan tartósabb Liberót, mert csobogás az most lesz bőven: az USA haditengerészeti erőivel fogunk foglalkozni, és az biztos, hogy ennyi vizet már rég láttatok!... Vízfejűeknek ez persze talán nem igazán lesz különösebben nagy probléma.



—US SEA POWER—

A sorozat 10017-es darabja az Egyesült Államok haditengerészetével foglalkozik. A kezelés az elmúlt számban leírtakhoz képest nem igazán változott, szóval ezzel most nem igazán foglalkozunk, hogy több hely jusson a CD-k ismertetésére.

Ez a CD a Topics részben először is egy általános áttekintést ad az USA haditengerészetének felépítéséről. Itt néhány aláfestő fotó kíséretében értesülhetünk a Hadiengerészet (Navy) és a tengerészgyalogság (Marine Corps) aktív és tartalékos létszámáról, továbbá a hadrendben álló egységek (repülőgéphordozók, csatahajók, cirkálók, rombolók és tengeralattjárók) mennyiségéről, amelyekkel egyébként a CD-sorozat következő darabjai részletesen is foglalkoznak majd. Az adatok őrültei viszont már itt rögtön boldogok lehetnek...

A fotó-(illetve slideshow) részek ennél azért jóval tagoltabban foglalkoznak az USA haditengerészet felépítésével: az US FLEET rész egy általános áttekintést ad, a STRATEGIC SUB a stratégiai célokat szolgáló, főleg nukleáris rakéták célbajuttatására rendszeresített tengeralattjárókról, az ATTACK SUB az alapvetően támadó célokat szolgáló tengeralattjárókról, a CARRIERS a repülőgép- és helikopterhordozókról, a BATTLESHIPS a hadrendben álló csatahajókról, a CRUISERS a főleg nukleáris- illetve felszín-felszín rakéták indítására szolgáló cirkálókról, a DESTROYERS a rombolókról, a FRIGATES a fregattokról, a MINE WARFARE az aknaszedő hajókról, az AMPHIBIOUS a kétéltű- illetve partraszálló egységekről, az ATTACK PLANES a haditengerészetnél rendszeresített csapásmérő repülőgépekről, a FIGHTERS a haditengerészeti elfogó vadászgépekről, a COUNTERMEASURE a haditengerészeti célokra (felderítés, aknakeresés, stb.) rendszeresített helikopterekről tervezett, az ASW WARFARE pedig a tengeralattjárók felkutatására szolgáló helikopterekről nyújt részleges áttekintést. Mint a felsorolás is mutatja, a témakör meglehetősen tág, tehát nincs igazán hely a részletes ismertetésre — az majd a többi CD feladata lesz.

Nézzük a mozikat. Az első máris kitűnő szórakozást nyújt: a filmen 6 fregattot láthatunk kötelékben haladni — ehhez képest érdekes, hogy a magyarázó szöveg szerint az USA világszerte megvédi az érdekeit a repülőgéphordozó csapásmérő erőivel... A bőrleszk tovább folytatódik a második filmfelvételen, ahol továbbra is az előbbi 6 romboló kötelékét szemlélhetjük, miközben a magyarázó szöveg arról beszél, hogy az USA haditengerészeti erői a II. Világháború óta már 10 nagyobb bevetésben vettek részt. Mindez igaz, csak kicsit marhaságnak tűnik, hogy ezt egy nem igazán számottevő erejű kötelék aláfestő szövegeként mondják, ráadásul akkor, amikor a kötelék minden bizonnyal egy díszszemlére gyakorol — harci alkalmazásban ugyanis egy ilyen formáció a lehető legnagyobb támadási felületet nyújtja, úgy a légi, mint a vízi- vagy víz alatti csapásmérő egységeknek. A harmadik klipre előkerül az a bizonyos repülőgéphordozó task force, amiről az első klipben beszéltek — a kommentár itt viszont az US Navy három különböző flottájáról beszél.

Ezután egy vízi- és egy légi felvétel következik az USA haditengerészetében szolgáló legnagyobb, Ohio-osztályú nukleáris tengeralattjárójáról, majd egy Surgeon-osztályú tengeralattjárót szemlélhetünk, amint befut támaszpontjára, illetve egy Los Angeles-osztályú bébit a levegőből, ami alapvetően ellenséges tengeralattjárók támadásának elhárítására lett rendszerbe állítva.

A következő két klipen egy hagyományos (USS Kitty Hawk) és egy nukleáris meghajtású (USS Carl Vinson) repülőgéphordozóról készült légi felvételeket szemlélhetjük, majd két 'műemlék', a USS Missouri és az Iowa-osztályba tartozó USS Wisconsin következik, utóbbi egy Tomahawk, felszíni célpontok megsemmisítésére szolgáló rakéta indítása közben.

A következő két klipen két rakétacirkáló, a USS Ticonderoga illetve a USS Virginia látható harci alkalmazásban: mindkét felvétel az Arab-öbölben készült, ahol a két cirkáló Tomahawk rakétákkal támogatta a Kuvait felszabadítására előrenyomuló nemzetközi csapatok harcát.

Ezután két klip jön a haditengerészet felszíni erőinek legjavát képező rombolókról: az első USS Spruance-, a második pedig egy Kidd-osztályba tartozó romboló köteléket mutat be.

A rombolók után két klip jön a Knox- és Perry-osztályba tartozó rakétafregattokról, majd újabb két klip torpedónaszádokról. Ezután a USS Tarawa és a USS Iwo Jima hordozókról készült légifelvételt látjuk, amelyek alapvetően deszanthadműveletekre rendszeresített egységek.

A következő hat klipben az előző számból már ismerős barátokat köszönthetünk: jönnek a repülőgépek. Először egy A-6 Intruder, utána pedig egy A-7 Corsair könnyűbombázó indul egy anyahajóról, majd egy F-18 köteléket látunk, amint zuhogó esőben startolnak bevetésre. Nyilván nem maradhatott ki ebből a sorból a Haditengerészet standard vadászgépe, az F-14 Tomcat sem: az első klipen egy hármas kötelék húz el a hordozója felett, majd egy Kandúr indul katapultról, a következőn pedig egy gép leszállását élvezhetjük végig. **(Istenem, egyszer beleülhetnék egy ilyen masinába — a**



Odafent egy F-15 Eagle jön be leszálláshoz, alul pedig a tenger két királya



környék összes rendőre felírna gyorshajtásért! Csak azt nem tudom, hogy szállnék le... — CoVboy).

A mozit záró négyes blokk a tengeralattjárók ellen rendszeresített fegyverzeteket mutatja be: először egy S-3 Viking repülőgép startját nézhetjük végig, majd három légi felvétel következik az MH-53 Sea Dragon, SH-2 Seasprite és SH-3 Sea King harci helikopterekről (utóbbiról egy egészen érdekes felvételt látunk mentési feladat közben.

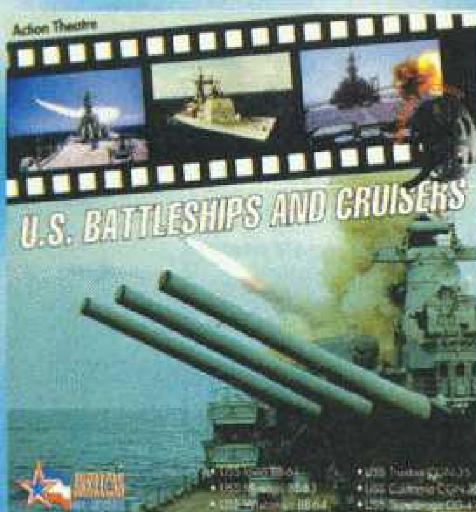
Mint már említettem, ez a CD összefoglalása az USA Haditengerészet különböző fegyvernemeinek. Akit a témakör részletesebben érdekel, az bővebb információkat a haditengerészeti fegyvernemekkel külön foglalkozó CD-kről nyerhet.

(Megjegyzés: A haditechnikában kevésbé jártas olvasóinknak nyilván nem egészen világos az eddig már többször említett 'osztály' fogalma. Ez egy többszáz éves angol tengerészeti hagyományból alakult ki: minden megtervezett hajóból kettőt építettek meg, és a két hajó egymás 'testvérhajójaként' szerepelt. A világháborúk idején fokozottan fejlesztett hadiflották takarékossági illetve célszerűségi okokból magukkal hozták azt az igényt, hogy egyes tervekből több példányt is megépítsenek. A nagyobb felszíni egységeknél (csatahajók, csatacirkálók és anyahajók) megmaradtak a 'testvérek', de a közepes és kisebb egységekből (cirkálók, és főleg rombolók, torpedónaszádok, fregattok és tengeralattjárók) számos hasonló egységet építettek meg. Az osztály névadója mindig az adott típusból megépült első hajó lett.)

-US BATTLESHIPS AND CRUISERS-

Ugyan ez a CD a modern haditechnika szempontjából felerészben 'őslényeket' tartalmaz, mégis számomra ez a legkedvesebb, hiszen ez tárgyalja a csatahajókat. Aki valaha is látott már egy ilyen osztályba tartozó masinát, soha az életben nem fogja elfelejteni: egy ilyen hajó egyszerre sugároz erőt, eleganciát és fenséget. Századunk első három évtizedében a haditengerészet teoretikusai szerint ez a hajóosztály képezte egy flotta ütőerejének bázisát, de a II. Világháború eseményei megmutatták, hogy eljárt az idő a tengerek királynői felett: egyrészt egymásnak sem voltak ellenfelei, másrészt pedig egész egyszerűen védtelenek még kis számú légi kötelék támadása ellen is. Az első tételt igazolta a német Bismarck, az akkori idők legnagyobb hadihajója. A német haditengerészet 1941. májusában egy meglehetősen esztelen vállalkozás keretében elküldte az Atlanti-óceánra, hogy ott az Angliába tartó amerikai konvojokat zavarja. A Bismarck a Prinz Eugen csatacirkáló kíséretében a szigetországot észak felé megkerülve áttört az angol tengeri blokádon, majd kihajózott az Atlanti-óceánra. Anglia gyakorlatilag a térségben állomásozó teljes flottáját bevetette ellene. Ennek az lett az eredménye, hogy amikor a brit flotta zászlóshajója, a Hood által vezetett csoportosítás harcra kényszerítette, a Bismarck egyetlen sorozata elég volt ahhoz, hogy megsemmisítse a világ 2. legnagyobb hadihajóját: a Hood 5 perc alatt elsüllyedt, és több mint ezer tengerészt vitt magával a hullámsírba. Néhány nap múlva a Bismarck sorsa is beteljesedett: egy törékeny kis Swordfish torpedóvető repülőgép eltalálta a kormányművét. A hajó mozgásképtelenné vált, és a brit hadiflotta felszíni-, ten





geralattjáró- és légi egységei addig durrogtattak rá, amíg el nem süllyedt. Sajátos, rekeszes építési módjának köszönhetően ez eltartott egy pár napig... (Akit egyébként a téma részletesebben érdekelne, nagyszerű beszámolót olvashat a Bismarckról *George F. Kennedy: Óriások csatája* c. riportregényében). Néhány hónappal később a japán légierő kongatta meg a lélekharangot a tengerek királynői felett. Az angolszász nagyhatalmak értékelése szerint a japán légierő gyenge, mert elavult, kisteljesítményű gépekkel van felszerelve és a japán faj, mint olyan, egyébként is alsóbbrendű és repülésre alkalmatlan. Ezt szakértők állapították meg... 1941. december 7-én, reggel 5 órakor az alsóbbrendű japánok hat anyahajója Pearl Harbortól 600 km-nyire két hullámban elengedett egy nem különösebben nagy létszámú (300 körüli, de ebben már benne van a vadászfedezet is) légiflottát, ami három órán belül minimális veszteséggel leradírozta a térképről az USA teljes csendes-óceáni flottáját. Az USA pillanatnyilag megszűnt tengeri nagyhatalom lenni. Két nappal később a briteken volt a sor: a gyenge és elavult japán légierőnek mindössze 24 db bombázóra volt szüksége ahhoz, hogy a tenger fenekére küldje a brit flotta két legnagyobb csatahajóját, a King George V-öt és a Repulse-t. A csatahajóknak ezzel bealkonyult. Japán ugyan még megépítette a világ legnagyobb csatahajóit, a Yamatot és testvérhajóját, a Musashit (ezek is nagyon gyors véget értek pár bombázóval történt randevú után), de már egyetlen haditengerészet sem merészelt jelentős légifedezet nélkül harcba küldeni egy csatahajót. A tengereken az anyahajóké lett az uralom, és a csatahajók már csak partraszállási hadműveletek támogatásakor kaphattak szerepet. A háború befejezése után néhány évvel pedig beköszöntött a rakétakorszak, ami végképp pontot tett ezeknek a csodás monstrumoknak a pályafutásra.

Elnézést, hogy egy csöppet elkanyarodtam a CD-témájától, de mint már jeleztem, a csatahajók a gyengéim. Márpedig ezen a CD-n négy még rendszerben álló csatahajót is meg fogtok találni. Ezek nevezetesen a USS Iowa, a USS New Jersey, a USS Missouri és a USS Wisconsin. Az említett csatahajókat egytől-egyig az USA II. Világháborúba történő belépése előtt építették, leszámítva a USS Wisconsint, ami a háború alatt épült. Ezek a szépségek már az ötvenes évek elején ki lettek vonva a szolgálatból és New Yorkban illetve San Franciscoban horgonyozva múzeumként üzemeltek, de Ronald Reagan hatalomra jutásakor beindult az USA újra felfegyverzése, és ennek keretében ismét hadrendbe álltak. Természetesen mind a négy csatahajó többször is jelentős modernizáláson ment keresztül: a nagy kaliberű hajóágyúk csak másodlagos szerepet játszanak, az ütőképes fegyverzetet a fedélzetre telepített Tomahawk és Harpoon rakétarendszerek jelentik. Mind a négy csatahajót az Iowa osztályba sorolták (lévén az ötvenes évek elején az Iowa ment keresztül először nagyobb modernizáláson), de ha ragaszkodni kívánunk a történelmi tényekhez, akkor a Missouri önálló osztály volt testvérhajójával, a New Jersey-vel együtt. Hál'Istennek a slideshow jelentős része a csatahajóknak van szentelve, aminek részemről nagyon örültem — a gondom csak az volt, hogy ugyan mindenhol leírták a technikai paramétereket, de teljesen elfeledkeztek a hajók múltjáról! Itt elsősorban a USS Missourira gondolok: a fotók között több mint 10 kép van róla, de egyik sem említi a múltját! Pedig a Missouri az USA egyik nemzeti szimbóluma, amely egyként jelképezi a tengeri- és a világhatalmat — körülbelül olyan lehet a tenger másik oldalán, mint mondjuk nekünk egy pákozdi zászló. 1945. szeptember 2-án ugyanis a Missouri fedélzetén írták alá Japán küldöttei a feltétel nélküli fegyverletételről szóló okiratot, ami véget vetett a II. Világháborúnak — ez egész egyszerűen nevetséges, hogy egy ilyen eseményt nem említenek meg a csatahajó történetében! Jó, az valahol érthető, ha mondjuk a New Jersey esetében nem nagyon erőltetik, hogy Pearl Harbor után pár hétig mintegy búvárnaszádként üzemelt, hiszen csak a tornyai látszottak ki a vízből...

Ennyit egyelőre a csatahajókról. Pontosan sajnos nem tudom, hogy még mindig hadrendben vannak-e (és erre a CD nem igazán tér ki), mert én ugyan írtam úgy a Clintonnak, mint a Pentagonnak, hogy tájékoztassanak engem a hadrendben történt bárminemű változásról, de nem nagyon akarnak válaszolni... (**Te csak ne aggódjál, fiam, majd megrúgjuk őket! Melyik volt az?! Végül is mi jelentős európai tényezők vagyunk, vagy mi a szösz! — CoVboy**)

A CD további része a cirkálóké, amelyek tulajdonképpen méreteik és ezáltal befogadóképességük alapján átvették a csatahajók egykori szerepét. Ezek mostanában a haditengerészet fő csapásmérő erői, legyen szó tengeri vagy szárazföldi célpontokról. Itt szó esik a Long Beach-, a Leahy-, a Bainbridge, a Belknap-, a Truxton, a California-, a Virginia- és a Ticonderoga-osztályú rakétacirkálókról. Ezek maximum csak egy igazán nagy fanatikusnak jelenthetnek különösebben nagy élményt, hiszen fegyverzetüket és ezáltal harci alkalmazásukat tekintve gyakorlatilag megegyeznek egymással.

Na, nézzük a mozikat. Az első három klip a USS Iowaé, amiből először harci, másodszor pedig ilyen andalító zene kíséretében szemlélhetjük a nagykaliberű hajóágyúk lőgyakorlatát, harmadjára pedig a kis kaliberűeké a szerep. A következő műsorszám a New Jersey-é amint befut egy kikötőbe, majd először egy Földközi-tengeren, majd pedig egy kitudjahol végrehajtott lőgyakorlatot szemlélhetünk. A következő klipben a magyarázó szöveg ugyan az Iowa-osztályú csatahajók páncélzatáról szól, de a szakértő szem a jellegzetes orról felismerheti a Missourit. A következő klipben szintén őt látjuk az Arab-öbölben. (Nekem is új információ volt, hogy részt vett az Öböl-háború tengeri támogatásában). A következő klip szintén a kedvencemé, aki most éppen nagy kaliberű ágyúival durrogtat az Arab-öbölben. (Elnézést, ha valakit zavar, hogy egy tárgyat 'ő' kitétellel illetek, de aki már valaha is vízre szállt, az tudja, hogy minden vízi ember nőnemű személyként tisztel minden úszó tárgyat.) A következő klip még mindig a Missouriról szól, amint áldását szórja Szaddam parton tartózkodó híveinek, majd a USS Wisconsin következik, amint ugyanott, hasonlóképpen jár el. A következő klipben a Wisconsinról két Tomahawk-rakétát indítanak ugyanott, majd ugyanennek a hajónak egy lőgyakorlatáról következik egy nagyon érdekes felvétel: a hajóról egy robotrepülőgépet indítanak, majd a kis kaliberű ágyúkkal megpróbálják közvetlen célzással lelőni. (Az eredményt sajnos nem látjuk, de gondolom azért, mert nem igazán sikerül eltalálni a cuccot...)

A tenger királynői után már nem igazán lesznek érdekesek a cirkálók klipjei. Az első kettőt már láthattuk az előző CD-n (menet). Amit igazán érdekesnek találtam az a Belknap-osztályú cirkálók lőgyakorlata: először a 10 inches fedélzeti löveg tüzelt, majd két légvédelmi rakéta töltését vehetjük szemügyre.

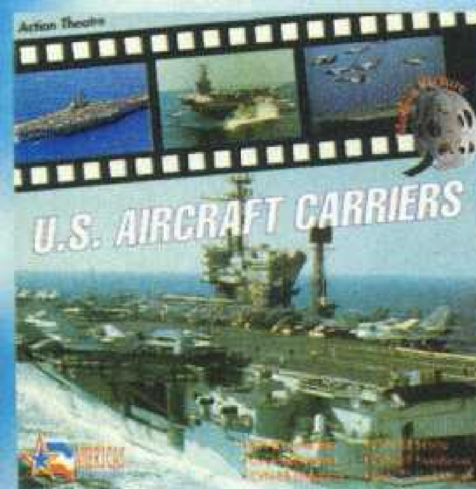
A következő klipek részemről nem jelentettek különösebben nagy élményt: különböző osztályú cirkálókat nézegethetünk, menetben. Egyedül az utolsónál van valami változatosság: egy rakétaindítás.



A USS Iowa nagy kaliberű ágyúi tüzelnek egy Mexikói-öbölben végrehajtott lőgyakorlaton

A USS Missouri az Öböl-háborúban





– US AIRCRAFT CARRIERS

Az előbb már volt szó a nagy marha bőszmékről — most még nagyobbak lesznek: az anyahajók (vagy ha valakinek így jobban tetszik: a repülőgéphordozók). A sorozatból eddig már nyilván kiderült, hogy az USA számos repülőgéphordozót (ezt most az 'anyahajó' szinionimájaként használom) tart rendszerben. Ezen a CD-n hat osztályról lesz szó: a Midway-, a Forrestal, a Kitty Hawk-, a J.F. Kennedy, az Enterprise-, és a Nimitz-osztályú anyahajókról.

Az első osztályba a legelavultabbnak számító USS Midway és USS Coral Sea tartoznak, a következőbe a USS Forrestal és a USS Saratoga, majd pedig a USS Kittyhawk és a USS America jön. Az eddig említett anyahajók mindannyian hagyományos meghajtásúak, és — mint az az osztálypárosításból kiderül — egymás testvérhajói.

A többi három osztályba tartozó anyahajók mind nukleáris meghajtásúak: a JF Kennedy- és a történelmi nevet viselő Enterprise osztályba nem tartoznak más hajók (saját magukban is elvannak), a Nimitz osztályba viszont a Nimitzen kívül beletartozik a USS Dwight D. Eisenhower és a USS Carl Vinson. Hogy ki a fene lehet az a Carl Vinson, azt csak a jóég tudja, a lényeg, hogy a Topics-ben végignézhetjük a különböző típusok ismertetését, technikai adatait (sebesség, fegyverzet, fedélzeten állomásozó gépek, stb.) és nem utolsósorban történetét. A legismertebb nyilván a Nimitz-osztály lesz: ez a típus szerepelt például a '*Végső visszaszámlálás*' c. filmben, ami valószínűleg már mindenkinek a könyökén jön ki, mert már annyiszor látta.

Az anyahajók valószínűleg a hadviselés szürke eminenciásai: senki sem emlékszik a nevükre, viszont a nyakukban cipelt gépekkel döntően hozzájárulnak egy hadművelet sikeréhez. Az USA uralma a világtengereken egyszerűen elképzelhetetlen lenne az anyahajóin állomásozó bombázó- és légifölény-vadászgépei nélkül. Mindenki alapvetően a harci feladatokat végrehajtó légierőben látja az USA világuralmának a titkát — közben meg elfeledkezik róla, hogy azokat a gépeket valahogy célba is kell juttatni... Remélhetőleg mindenki ennek szellemében szemléli majd ezeket a nagy bőszme szürkeségeket is. Márcsak azért is, mert ugyan ők vannak leghátul, de az utóbbi ötven évben ők is nyerik meg a háborúkat, kezdve Midwaytől egészen az Öböl-háborúig...

A US Navy büszkesége, a USS Nimitz



Na, nézzük a videokat. Az első három klip a USS Midway-é: először egy légifelvételt látunk, azután egy Hornet indítását, majd egy másik légifelvételt. A második hármas blokk a USS Coral Sea-é: először egy légi képet látunk róla, majd valami andalító zene kíséretében pár A-& Corsair indítását, illetve érkezését. Az utolsó klipben nemcsak Corsair, hanem Intruder és Constellation érkezése is megfigyelhető. Tudom, hogy nem Top Gun vagyunk, de azért mindenképpen érdemes megfigyelni a landoló pilóták teljesítményét, akik pont a megfelelő helyen bírják letenni a gépet...

A következő klip a USS Forrestalon készült: itt először két A-6 Intruder indul a katapultról, de a következő gép indulásáról fogalmunk sincs, hiszen csak a füstöt látjuk. A következő klip szerint A-6 Intruderek és A-7 Corsairek gyakorló fel- és leszállását látjuk. Én ugyan láttam három Intrudert gyors egymásutánban leszállni, de Corsair csak egy volt, és az is csak szimplán gurult valahová.

A következő tripla a USS Saratoga nevéhez fűződik: először a Szuezi-csatornán látjuk átkelés közben, majd a második felvételen borzasztó dübörgés közben egy Hornet száll le rá, a harmadik klipben pedig — szintén borzasztó dübörgés mellett — egy Hornet, majd egy Hawkeye indul a katapultról. Ezek után jön a USS Independence: először két unalmas klip jön, először az anyahajó manőverezéséről, majd az Iraknak szánt rakétákról, de a harmadik klip viszont egy elég kellemes kötelékrepülés a fedélzet felett.

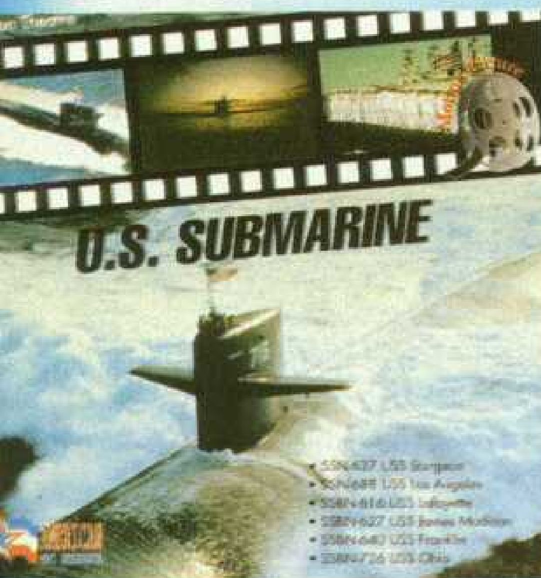
Most két klip jön a Kitty Hawkról — és egyébként szerintem ezek majdnem a legjobbak az összes közül: az első csak sima haladás közben mutatja az anyahajót, de a második először egy Corsair-indítás, majd egy fogadás közben. Ezután jön a durranás: először egy elhibázott Tomcat-leszállás elstartolással, majd egy tiszta Tomcat-leszállás. Ha ezt valaki végignézte, akkor talán elgondolkozik azon, hogy nem is olyan egyszerű egy ilyen Kandúrt letenni oda a placcra...

Most pedig jön a CD-k csúcsa — szerintem, a USS American készült felvételek. Az első klipen egy Tomcat nyomja le magát túl nagy sebességgel, szóval rögtön el is startol. OK, a vágásban az van, hogy egy AWACS-gép (E-2 Hawkeye) landol, de legalább látja mindenki, hogy azért nem igazán úgy megy ez a leszállás, ahogy a játékokban — itt emberéletre és arra pár tízmillió dollárra megy a játék, ami a fedélzeten van! A mäaodik klip szintén észbontó: egy Tomcat jön be — a video szerint nem rossz — leszállással, de ha valaki figyel, az látja, hogy csak az utolsó kötél fogta meg a Kandúrt — ha én lennék a parancsnok, biztos, hogy egy pár hétre letiltanám a leszállásirányítót! A legnagyobb show viszont most jön: egy Intruder jön be leszállásra egy normál iskolakörről, de túl nagy sebességgel — igaz, hogy az utolsó drót megfogja, de ez a felvétel bármilyen versenyen megállná a helyét!

Ezek után már csak pihentető lesz az USS John F. Kennedyről készült két klip. Az első menet közben mutatja a hordozót, a második egy Corsair katapultindítását mutatja. A harmadikban ugyanerről van szó, egy másik kameraállásból — a szöveg senkit ne tévesszen meg. Jön az előbbi testvérhajója, a USS Enterprise. Történelmi nevet visel, és ez kötelez: a mozi egy távlati képpel és — ha jól látom — egy Corsair indításával kezd, utána pedig a parancsnoki hídra vált a kamera, majd vissza a deckre, ahonnan egy Tomcat indul. A következő klipnél a sebességen fontam le a lábam: gyors egymásutánban landol egy Hawkeye, egy Tomcat és egy Intruder. A következő kliptől szintén le lehet hidalni: az indítóállásból látjuk, amint leteszi magát egy Tomcat, aztán az indítók azonnal küldenek egy Intruder-Corsair kötelőket. A következő klip egy Corsair fülkéjéből nyit, majd gyors vágás után egy Tomcatet látunk landolni több kameraállásból.

A USS Eisenhower szintén fantasztikus klippel nyit: egy iskolakörről jön be egy Tomcat, azután egy Viking, majd egy újabb Tomcat indítását látjuk a fedélzetről. A második klipben egy Tomcatet látunk elstartolni a katapultról, a harmadikban pedig ugyanezt begördüléssel együtt. A Carl Vinson három klipje már csak levezető lesz: az első kettőben menet közben látjuk az anyahajót, az utolsóban pedig egy S-3A Viking kötelék gördül ki bevetésre.

Ez a CD nagyon súlyos: ha az eddig említettekből ezt nem nézed meg, akkor tulajdonképpen mindent kihagytál! Ezen vannak a legcoolabb felvételek.



– US SUBMARINES

Eddig az USA Haditengerészetének tárgyalásakor alapvetően a felszíni egységekről volt szó, de úgy a taktikai, mint a stratégiai szerepkörben a tengeralattjáróknak is megvan a maguk feladata. Igaz ez ugyan nem túl látványos, hiszen a tenger szintje alatt csak a sötétség uralkodik, de aki úrrá tud lenni ezen, az mindkét szerepkörben hatalmas stratégiai funkciót képes ellátni. Ezt a szerepet töltik be az USA tengeralattjárói is: az egyik részük alapvetően a felszíni egységek megsemmisítésére szakosodott, más részük pedig alapvetően a stratégiai (nukleáris) rakétarendszerek indítására lett rendszeresítve.

Mint a CD-ből is kiderül, a jelenleg hadrendben álló USA tengeralattjárók hat osztályba sorolhatók: a Sturgeon-, a Los Angeles-, a Lafayette-, a James Madison-, a Benjamin Franklin- és az Ohio osztályokba. A különböző osztályokat a meghajtás, illetve a rajtuk rendszeresített fegyverzet különbözteti meg egymástól. Az egyes osztályokon rendszeresített fegyverzetről a Topicsben mindenki részletes tájékoztatót kaphat, így ezzel most nem igazán foglalkoznék részletesen. A slideshowban mindenki kiélvezheti magát, hogy az adott tengeralattjáró mit tud, de sokkal élvezetesebb a mozi.

A mozik alapvetően a tengeralattjárókat mutatják be bevetés- illetve kikötőbe történő befutás közben. Ezek között egyetlen kiemelkedő felvétel van (pontosabban kettő): amikor a tengeralattjáró Polaris-rakétát indít. Erről van egy felszíni felvétel, és kuriózumként egy víz alatti is. Ráadásul a felvétel nemcsak a rakéta indítását, hanem a célpontra történő becsapódását is mutatja. Ezért mindenképpen érdemes megnézni a mozikat!

Ugyanebbe a vizes témakörbe tartozott volna még a US DESTROYERS AND FRIGATES, ami a rakéta–cirkálókkal és -fregattokkal, továbbá a US AMPHIBIOUS ASSAULT CD is, amely a partraszállóegységekkel foglalkozik. Sajnos ezekre már nem igazán tudok helyet szorítani, mert most már kissé kiszaladtam a kereteim közül.

Az említett két CD-vel tehát kicsit szolidan, mindamellett még eme leírás keretein belül foglalkozok. A DESTROYERS AND FRIGATES CD az USA hadrendjében álló rombolókkal és rakétafregattokkal foglalkozik. A romboló feladata alapvetően a tengeralattjárók felkutatása és megsemmisítése volt, de ez a szerepkör a rakétakorszak beköszöntével jelentősen módosult. A romboló-osztályokba tarozó hajók fő feladata a fedezni kívánt felszíni egység védelme, az ellene indított rakéták semlegesítése, továbbá a víz alatti egységek felderítése lett. Rakétafegyverzetével általában minden romboló-osztályba tartozó egység önálló csapásmérő feladatok elvégzésére is alkalmas, de ezt általában kötelékben, illetve rakétafregattok fedezetével végzik. Ez utóbbiak a torpedónaszádokon és az őrhajókon kívül a US Navy legkisebb vízkiszorítású felszíni egységei, de rakétáiknak köszönhetően ezek is alkalmasak harcászati feladatok végrehajtására. A fotók és a videoklipek menetben illetve alkalmazás közben mutatják be a két hajóosztály különböző egységeit.

A másik CD, ami az USA Haditengerészetének témakörébe tartozik, de sajnos most nem tudok igazán részletesen foglalkozni vele, a US AMPHIBIOUS ASSAULT. Ez az USA kétéltű- illetve partraszálló egységeit mutatja be. A deszantalakulatok elengedhetetlenül fontosak a tengeri hadviselésben és ezt már a XX. század háborúi is megmutatták, kezdve az 1916-os partraszállástól a II. Világháború csendes-óceáni hadszínteréig, vagy akár Vietnamig és az Öböl-háborúig. A CD ezen egységek alkalmazásáról és különféle t9pusairól ad áttekintést.

A CD-sorozatban még megtalálhatók az USA különböző szárazföldi fegyvernemeivel, illetve az egykori Szovjetunióban rendszeresített fegyverzeteivel foglalkozó CD-k. Ha sikerül beszerezni őket, akkor ezekről referálunk. A következő hónapban még majd meglátjuk mi lesz... Addig is üdv!

Patton

Az Action Theatre-sorozatban megjelent CD-k 2000 Ft+ÁFA egységáron megvásárolhatók a MIXIM Kft. szaküzleteiben, illetve postai utánvéttel megrendelhetők a COM-Ware Kft címén.

Egy kétéltű partraszálló egység az Öböl-háborúban használt álcázással





Egy USS Surgeon-osztályú tengeralattjáró merül fel



12 nukleáris töltetű Polaris rakéta vár indításra egy tengeralattjáró fedélzetén

Egy (do)romboló. Otthoni fürdőkádakba szintenélkülözhetetlen...



R&M COMPUTER

Üzlet
1085 Budapest, József krt. 36., Tel./FAX: 210-2800
Üzlet és szervíz:
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

MIXIM KFT

Mindenkit várunk május 9-12 között az IFABO'95 kiállításon, a 'C' pavilonban!

IFABO BUDAPEST 1995

Hangkártyák, CD-ROM meghajtók, videokártyák nagy választékban

Multimédia kit akciónkban, egyes CD-ROM meghajtók és hangkártyák együttes vásárlása esetén CD lemezeket adunk ajándékba!

Ezenkívül több, mint 1000 CD program közül válogathatsz és mindent ki is próbálhatsz üzletünkben!

Multimédia ajánlatunk:

HANGKÁRTYÁK:

Acer ESS688 16 bites hangkártya multiCD
- Sound Blaster, ADLIB kompatibilis, 16 bit A/D, 16 bit D/A 7.980,-Ft

Acer ESS688 16 bites hangkártya IDE
- Sound Blaster, ADLIB kompatibilis, 16 bit A/D, 16 bit D/A, Enhanced IDE I/F 7.980,-Ft

Wavetable kiegészítés
- 2 MB ROM (4 MB hangminta), alap MIDI hangszerkészlet 8.800,-Ft

Sound Blaster 16 OEM
- multiCD interface, ASP upgrade lehetőség 12.450,-Ft

Ultrasound MAX hangkártya, 16 bites hullámtábla generálás, 512k RAM (Max. 1 MB), multiCD interface 22.800,-Ft

CD-ROM MEGHAJTÓK:

Acer duplasebességű CD-ROM
- külső PLAY gomb, E-IDE felület, motoros mechanika, hangkábel, installáló programok 14.950,-Ft

TOSHIBA 4x CD ROM
- E-IDE felület, motoros mechanika, installáló programok 27.200,-Ft

TOSHIBA 4x CD ROM
- SCSI felület, motoros mechanika, installáló programok 46.500,-Ft

SANYO duplasebességű CD-ROM
- SCSI-2 felület, motoros mechanika 22.850,-Ft

VIDEOKÁRTYÁK:

Cinerama MPEG kártya: multiCD interface, 2x4W audio teljesitmény, MPEG I, CD-I szabványú formátum, PAL, NTSC video kimenet, installáló programok 35.900,-Ft

ALLMEDIA 2000 MPEG kártya: TSENG ET4000W32I videochip, S-VHS bemenet, MJPEG tömörítés, AVI, MPEG, CD-I formátumok, S-VHS kimenet, digi vágás, feliratozás, színjavítás 180.000,-Ft

MULTIMÉDIA KIT AKCIÓ:

Acer hangkártya 16 bit, Acer duplasebességű CD-ROM, Ajándék CD lemez 21.990,-Ft

Acer hangkártya 16 bit, Acer duplasebességű CD-ROM, 10 db ajándék CD lemez 26.990,-Ft

Acer hangkártya 16 bit, MITSUMI 4x CD-ROM, 2 db ajándék CD lemez 32.990,-Ft

Acer hangkártya 16 bit, Wavetable MIDI kiegészítés, MITSUMI 4x CD-ROM, 10 db CD lemez 45.900,-Ft

Ultrasound hangkártya 16 bit, Acer duplasebességű CD-ROM, 10 db CD lemez 41.600,-Ft

Hardware ajánlatunk:

R&M 486SX33MHz, 4MB RAM, 270 MB HDD, 1.44 MB FDD, Mono SVGA	79.980,- Ft
R&M 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 420 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	110.530,- Ft
R&M 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 540 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	117.280,- Ft
R&M 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 850 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA	158.180,- Ft
PLASMON CD ROM író, dupla sebességű, + Gear WIN. Multisession Software	419.000,- Ft
YAMAHA CD ROM író, 4-szeres sebességű, + Gear WIN. Multisession Software	489.000,- Ft

A fenti árak a MIXIM KFT. telephelyén történő beszerelés költségeit igen, a 25% ÁFA-t viszont nem tartalmazzák!

Vásárlói kártyával rendelkezőknek a CD lemezek árából 20 %, a hardware árakból 5% árengedményt adunk!

CD ÚJDONSÁGOK

Felbélyegzett válaszborítékért cserébe elküldjük 32 oldalas CD-ROM katalógusunkat!



MAABUS	System Shock	Death Gate	Wing Commander III.	Dream Girls	Dream Web
5.500,- Ft	9.990,- Ft	8.690,- Ft	11.120,- Ft	3.040,- Ft	9.520,- Ft

Power Source CD-k: 1.232,- Ft-os egységáron!

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware kft-n keresztül postai utánvéttel.